2 CD - LES MEILLEURES DÉMOS DE L'ANNÉE

PC FUN

PC FUN

SEPTEMBRE 1998

HARDWARE - CREATION - JEUX

SPÉCIAL WINDOWS 98

28 pages pour comprendre et déjouer tous les pièges !

Les nouveautés, les changements

DOSSIER SPÉCIAL

Jeux de stratégie en temps réel : comment créer vos niveaux

RÉALISEZ VOS ANIMATIONS

Tout sur les GIF animés!

Jeux

BLACK AND WHITE
DUKE NUKEM FOREVER
ULTIMA ASCENSION

NOTRE TEST DE L'ÉTÉ

QUEL JOUEUR ÊTES-VOUS ?

N°41 - SEPT. 1998 - 42 F - 330 BEF
Canada : 8,95 $CAN • Suisse : 13 FS • DOM/TOM 55 FF
Luxembourg : 290 FLUX • Portugal : 900 Pte Cont

L 9303 - 41 - 42,00 F

PUBLICATION PRESSIMAGE

INFONIE
1 mois gratuit en connexion illimitée.
NOUVEAU!
L'Internet + ...
INFONIE à 49F/mois

l'autre réalité.
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
GT Interactive Software
PC CD

Unreal

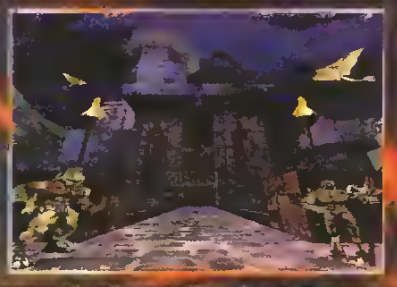
la 3D prend tout son sens.

Découvrir

un monde étonnant, d'une beauté abyssale,
les plus beaux graphismes en temps réel sur PC.

Défier

un monde hostile, peuplé d'êtres intelligents et redoutables,
des dizaines d'adversaires humains par internet ou en réseau.



Dépasser

votre imagination, un monde sans limite s'offre à vous :
créez vos propres univers de jeu avec l'éditeur de niveaux,
un outil de création simple et puissant offert avec le jeu.

Joystick...	90%
PC Team...	96%
PC Jeux...	92%
PC Fun...	18/20

aujourd'hui sur vos écrans PC

et sur internet

www.xanaweb.com

Sommaire

Bonjour,
Un numéro de **PC FUN** *en août ? Quelle idée !*
Bon, c'est vrai, notre patron vénéré nous a fait installer la climatisation dans nos bureaux, mais quand même... Bosser quand il n'y a plus personne dans les rues, que nos restaurants préférés sont fermés et que notre paye passe dans la machine à boissons fraîches... (note pour la direction : toute prime, même minime, sera acceptée de grand cœur par l'équipe. Merci.).
Mais le monde impitoyable de l'informatique ne connaît pas le mot vacances. SINON POURQUOI BILL GATES SORTIRAIT-IL SON PROGRAMME QU'ON ATTEND DEPUIS DES MOIS JUSTE MAINTENANT, HEIN ?
Et puis, évidemment, comme nous sommes curieux, ensuite, fallait qu'on sache... Comme il n'y a pas que Windows dans la vie, vous retrouverez cet aspect pratique pour mieux profiter de votre PC dans le jeu comme dans la création ,avec des sujets que nous ne pouvons développer le reste de l'année à cause d'une actualité plus chargée.
Amusez-vous bien et rendez-vous le mois prochain pour le retour des tests et de toute l'équipe bronzée aux U.V. et au carotène !
Laurent Guerder

6 ■ Forum

8 News

Hardware

14 ■ Windows 98 : le guide complet
16 ■ Premiers contacts avec Windows 98
18 ■ Premiers contacts avec Active Desktop
19 ■ Premiers contacts avec la barre de tâches
22 ■ Premiers contacts avec le Pack Plus
23 ■ Premiers contacts avec les raccourcis souris
24 ■ Premiers contacts avec l'aide
26 ■ Les nouveautés Internet
27 ■ Un nouvel outil : MS Config
28 ■ Les nouveaux *drivers*
30 ■ Les nouveautés pour les jeux
32 ■ Modifiez le format de vos disques
34 ■ Modifiez la base de registres
36 ■ Réalisez vos scripts
38 ■ La maintenance du système
40 ■ La maintenance des fichiers système
42 ■ La maintenance du disque dur
44 ■ Les jeux de l'été
46 ■ L'évolution globale du système

Jeux

48 ■ *Previews*
54 ■ Les éditeurs de missions
64 ■ Grand test de l'été : Quel joueur êtes-vous ?

68 Notre sélection Multimédia

LES ÉDITEURS DE MISSIONS

Création

70 ■ Réalisez votre premier paysage avec *Vue d'Esprit 2*

76 ■ La plus simple façon d'animer ses pages Web en GIF

82 *Sites Internet*

Les CD-ROM

Le CD-ROM n°1

84 ■ Les démos de jeux

86 ■ Les *sharewares* Hard du mois

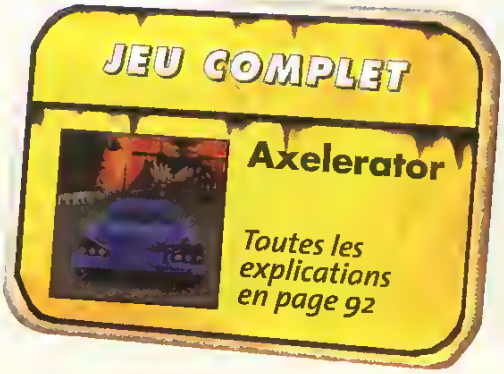
91 ■ Les *sharewares* Création du mois

Le CD-ROM n°2

92 ■ Le jeu complet : *Axelerator*

94 ■ La boîte à outils

96 ■ Les éditeurs de missions



PC FUN – 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex France – Tél 01 49 88 63 63 – Fax 01 49 88 67 94 – Minitel 3615 PC FUN – pcfun@pressimage.fr

RÉDACTION **Rédacteurs en chef :** Laurent Guerder (lguerder@planete.net) et Stéphane Kauffmann (skauff@planete.net) – **Directeur de l'information :** Didier Latil – **Secrétaire de rédaction :** David Honegger – **Chef de rubrique :** Stéphane « Cracker » Belin et David « Chipster » Choquet (chipster@planete.net) – **Rédacteur :** Bruno Gasnier – **Ont participé à ce numéro :** Jean Luc Antoine, Jean-Philippe Bay, Sylvain Bonfoux, Didier Gourcy, Barbara Lebreton, Christophe Seureau (illustrations), Sophie Vidal et Julien Villeret (villeret@pobox.com) – **Directeur artistique :** Miguel Gregorio – **Maquette :** Roland Combette et Sébastien Borowicz – **Correctrice :** Sandrine Fleury-Kleiss **ABONNEMENTS** 11 numéros France : 289 F, DOM-TOM et étranger : 409 F – **Service Abonnement :** 55, route de Longjumeau – 91387 Chilly-Mazarin Cédex France Tél 01 64 54 76 89 **DIFFUSION - VENTES** **Directeur :** Olivier Le Potvin assisté de Christelle Bono – 01 49 88 67 53 (réservé aux dépositaires de presse) – **Rédacteur graphiste promotion :** Valérie Le Petitcorps **ANCIENS NUMÉROS** Ingrid Lelong (01 49 88 63 90)du lundi au vendredi uniquement entre 9 h 30 et 12 h 45 **FABRICATION** **Rédacteur en chef technique :** Jacques Gouffe – **Chef de fabrication :** Nadine Debard assistée de Betty Guyot – **Responsable photogravure :** Fréderic Levesque **MULTIMÉDIA** **Conception :** Claude Flammia (klod@planete.net) et Carl Despois – **Hot-line CD-ROM :** Stéphane Couralet (01 49 88 67 98) **COMPTABILITÉ** **Directeur financier et comptable :** Éric Bourdonnec – **Contrôleur de gestion :** Leïla Aithabib – **Comptabilité fournisseurs :** Patrick Vendendriessche – **Comptabilité clients :** Stephane Bouchard – **Juridique :** Françoise Linossier – **Ressources humaines :** Virginie Guyard **PUBLICITÉ** **Directrice Developpement :** Magali Froger (01 49 88 67 10) – **Chef de publicité :** Jérôme Le Marec (01 49 88 67 20) – **Relation clientèle :** Cécile Hergault (01 49 88 67 04) – **Representants internationaux** États-Unis : Huson European Media LLC, Ralph Lockwood Tél 1 (408) 879 6666 Fax 1 (408) 879 6669 – Angleterre - Irlande Allemagne Huson European Media, Gerry Rhoades-Brown / James Clayson Tél 44 1784 469 900 Fax 44 1784 469 996 **DIRECTION ÉDITORIALE** **Directeur de la publication :** Godefroy Giudicelli – **Directeur délégué :** Patrick André – **Directeur adjoint des rédactions :** Stéphane Lavoisard – **Assistante de direction :** Anne Saliot

PC FUN est une publication Pressimage SA au capital de 2.500.300 francs Principaux associés Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli Siège 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex – France **Éditeur responsable pour la Belgique :** Alain de Fooz/Edibelux – Supplément de 32 pages « Micro Plus » entre les pages 162 et 163 **Commission paritaire :** 75743 – **ISSN :** 1260 7703 - Depot legal 3e trimestre 1998 Membre inscrit à Diffusion contrôle Bureau de la presse payante O.J.D. – Imprimé par Rotedic (Madrid, Espagne)

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal Les documents ne sont pas retournés

« La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa premier de l'article 40) Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal Crédits photos et copyright tous droits réservés

Forum

PAIX MES FRÈRES

Salut à toute l'équipe de **PC FUN** *et merci de mettre à notre disposition votre boîte d'e-mail. Je me pose la question suivante. Je possède une carte M3D et je me demandais s'il ne pourrait pas y avoir de conflit avec une carte 2D/3D comme la nouvelle carte G200 de Matrox. Quelle carte serait utilisée si je joue à un jeu qui se sert de* Direct3D*? D'avance, je vous remercie et vous encourage à continuer votre excellent journal sur cette lignée.*

En principe, il ne devrait pas y avoir de conflit. S'il y a deux cartes 3D, 90 % des jeux *Direct 3D* demandent au lancement quel accélérateur ils doivent utiliser. Sinon c'est la dernière installée qui sera prise en compte.

ON EST VRAIMENT COMME ÇA ?

Salut les fêlés de la micro, rois de la déconne et autres testeurs maniaco-dépressifs ! Simple admirateur de votre boxeur, je me disais que parmi toute votre bande de malades imaginaires, il devait bien exister un grand-père de la micro qui pourrait répondre à une petite question... Je suis à la recherche d'un vieux jeux de rôle (non non, pas un Pacman *version* commando*) :* Tyrann. *Ce vénérable jeu doit bien avoir 15 ans et j'ai passé une partie de ma jeunesse à combattre sorcières, loups-garous et autres bestioles à l'haleine fétide ... Et là paf, le coup de* blues... *Après avoir décidé, en m'épiant discrètement, que j'étais quelqu'un de bien, j'ai décidé de m'accorder une seconde jeunesse... Alors, si vous pouviez trouver ça dans votre lot de jeux de la dernière guerre, ça serait schtroumphement* cool... *Et puis ça ferait au moins un lecteur heureux... rire.*

Philippe [P_ICART@compuserve.com]

Bon, pour faire simple on va laisser ton adresse électronique, ainsi si un lecteur veut te céder son jeu (c'est l'occasion de le saigner le Philippe !) il pourra prendre contact avec toi directement.

TOUT POUR LA CULTURE

La Dordogne, capitale mondiale de la préhistoire, province aux 1 000 châteaux, haut lieu de la gastronomie française, pays du savoir-vivre, autant d'images qui nous viennent à l'esprit quand on évoque le Périgord. Mais la Dordogne se conjugue aussi au présent. À la belle saison, festivals, fêtes et manifestations sont offerts en nombre aux touristes. Et les restaurants et les auberges sont bien accueillants ! ! Avec le nouveau site Tourisme en Périgord, *découvrez le Périgord, ses richesses, son histoire, sa culture, ainsi qu'une carte dynamique détaillant les structures touristiques canton par canton. Le guide pratique du tourisme en Dordogne Périgord :* www.Netwane.com/PerigordTourisme.

D'habitude, je ne répercute pas les communiqués de presse, mais l'importance capitale des informations contenues dans celui-ci justifie une exception (merci d'envoyer les échantillons des produits locaux à Laurent, **PC FUN** 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil cedex, surtout l'oie...).

PASSIONNÉ LE GARÇON...

Votre magazine est génial, vraiment excellent et bla-bla-bla et bla-bla-bla. Bon j'ai quelques questions à vous poser :

1. Quand est-ce que 3D Studio MAX 2 *sort en France ? Car j'ai observé que, dans un précédent numéro, vous disiez que vous le testeriez le mois suivant, or RIEN. Alors que s'est il passé ?*

2. Est-ce que vous pourriez me dire où je peux trouver un convertisseur pour VRML (en programme externe) pour convertir les fichiers de 3D Studio 4. *J'ai beau chercher partout, je n'en trouve nulle part.*

3. Quand est-ce que vous pensez faire quelques pages sur 3D Studio MAX *? Il me semble que cela fait déjà plusieurs mois que nombre de vos lecteurs les demandent.*

4. Pourriez-vous me donnez l'URL de Vue d'Esprit *?*

Ta lettre est *cool*, vraiment sympa et bla-bla-bla et bla-bla-bla. Bon j'ai quelques réponses à te donner :

1) *3D Studio MAX 2* est bel et bien sorti. Mais nous ne l'avons pas testé car son prix le rend définitivement inaccessible aux non-professionnels.
2) Alors là...
3) Et oui, vous êtes nombreux à nous réclamer des pages sur *3D Studio Max*, mais comme je l'ai souligné plus haut, nous avons choisi de nous limiter aux logiciels financièrement abordables. Pas d'accord ?
4) *No problemo* : ourworld.compuserve.com/homepages/vue_d_esprit/.

AU TROQUET...

Je vous écris pour vous poser deux questions fondamentales :

1. Dès qu'il est passé le driver OpenGL *pour les cartes ATI, pour enfin frimer avec* Quake I *et* II, Hexen II, *etc. ? ?*

2. Je souhaiterais être pigiste dans un bon magazine informatique (ça c'est vous !). Faut-il obligatoirement être de la région parisienne pour avoir des chances d'en devenir un (mutation à l'appui) ?

Merci sinon pour votre magazine que je dévore chaque mois les yeux brillant de plaisir !

1) Il sera sur le CD-ROM du prochain numéro. Tu peux inviter la voisine pour le café...
2) Il est plus simple pour nous de travailler avec des collaborateurs qui habitent dans la région car il faut impérativement venir prendre et rapporter les produits en personne. Nous ne pouvons prendre de risques avec des produits confiés par les éditeurs ou les constructeurs.

MOI AUSSI J'VEUX HABITER À LA MER !

En tant qu'abonné privilégié (depuis un mois !), je me permets de vous « mailer » pour vous dire que je suis bien content de « péter la gueule » de ces sales Zergs ! ! J'ai bien reçu Starcraft *avec mon abonnement, mais j'ai quelques problèmes avec ma carte son : c'est une carte de marque Haydn avec un processeur OPTi930 et qui est compatible Sound Blaster Pro, Ad Lib, MPU-401 et Windows Sound System pour le son 16 bits. Voici mon problème : il y a beaucoup de « PSHHHHT » pendant les dialogues et le son pendant tout le jeu peut s'arrêter à tout moment pour être remplacé par un « pshhhht » très fort.*
J'ai cru comprendre que mes drivers étaient trop vieux au que le problème venait de DirectX 5. *Pour les drivers, j'ai beaucoup de mal à en trouver de récents sur Internet donc si vous pouviez m'aider un peu, ce serait sympa (et même très sympa ! !).*
Autre problème, cette carte n'est pas reconnue automatiquement par Windows NT4 et j'ai essayé tout un tas de drivers livrés avec, je n'arrive pas à avoir le son sous Windows NT, ce qui est très embêtant car je préfère largement utiliser Windows NT que Windaube 95 (comme tout le monde) ! !
Voilà, je continuerai à vous lire avec plaisir chaque mois, surtout que le magazine m'arrive entre les mains à peu près un mois avant la sortie en kiosque en Guadeloupe, alors voilà, bonne continuation, vive Internet, vive la Guadeloupe (envahie par les moustiques en ce moment) et vive **PC FUN**

Bye bye

Achète une carte Sound Blaster 16 pour 200 francs ou mieux une AWE 64 pour 500. Probable que cela aura un effet positif sur les « pshhhht »...

L'UDMA 66 TOMBE À LA PELLE

En ce moment, je me pose plein de questions au vu d'un prochain achat de PC. J'aimerais savoir si la SDRAM 100 MHz est compatible 66 MHz (logiquement oui, mais en informatique, rien n'est vraiment logique !) et je souhaiterais savoir si les disques durs E-IDE sont compatibles avec les disques durs UDMA (je crois que non, mais il vaut mieux vérifier, NON ! ! !).
Existe-t-il sinon des cartes mère munies de chipset BX qui supportent l'E-IDE et l'UDMA, ainsi que les vieilles RAM-EDO (SIMM), et oui cela existe encore. ! ! ! Est-ce que l'UDMA 66 est disponible en France, je ne sais plus, entre les projets prévus et ce qui vient de sortir sur le marché. Bon j'arrête avec les questions autrement, je vais vous submerger de travail... Fan d'Internet, j'espère que les cours reprendront sur JavaScript *et que la rubrique consacrée à Internet va prendre un peu plus de volume, ce serait chouette ! ! !*

Ti-R – Theix

Un disque dur E-IDE fonctionne sans problème sur un port UDMA et la SDRAM 100 MHz tourne aussi à 66. En revanche, les cartes mère BX n'ont plus de connecteur EDO-DRAM. L'UDMA 66 arrive cet automne.

EN ÉTÉ, IL Y A DU SOLEIL ICI AUSSI !

D'abord un grand bonjour ensoleillé du sud-est de la France ! Et puis longue vie à votre Mag dont le ton me rappelle le bon vieux temps où je pianotais sur mon vieil Amstrad CPC464 (monochrome ! !) et où je lisais feu Hebdogiciel... *Oui je sais, j'ai beau travailler dans le plus grand point de vente informatique de ma ville (Marseille), et être un passionné d'image et de son, le projet que je suis en train de mettre en place me pose une interrogation de taille. Je suis l'heureux possesseur d'un home studio qui me permet d'enregistrer et de graver mes compos. En parallèle, j'ai également une carte de capture vidéo Miro DC20, qui va me permettre de réaliser un clip vidéo sur une de ces musiques. Est-il possible de restituer le produit fini, non pas seulement sur une K7 VHS des plus courantes, mais sur un CD lisible sur un lecteur DVD de salon ou informatique. La durée totale du clip est d'environ 6 mn, et je pensais convertir mes fichiers vidéo au format AVI en MPEG 2 avec un soft nommé* Xing? *Cette démarche est-elle réalisable, et la durée du projet tiendra-t-elle sur 650 Mo ? Par avance, merci de votre aide précieuse...*

Panoramix

Il est parfaitement possible de convertir une vidéo issue d'une DC20 en MPEG 2 (qui n'est pas un format AVI) mais à notre connaissance le matériel nécessaire pour cela vaut plus de 100 000 francs... En attendant l'arrivée de solutions logicielles, qui de toute façon mettraient des dizaines d'heures pour calculer. Reporte-toi sur le MPEG 1, c'est plus raisonnable et il utilise aussi bien un support CD que DVD.

CENSURÉ

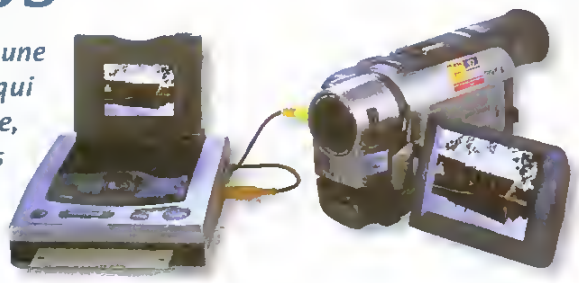
Cher Roland, étant comme toi un adorateur de poitrines que certains qualifient d'énormes (en ce qui me concerne je dirais plutôt de taille raisonnable), je me permets de te communiquer ces quelques adresses où tu pourras reluquer, les soirs où Greta est indisposée, des images, gratuites, de charmantes créatures possédant les attributs de notre passion commune.
CENSURÉ
Voici aussi un site en indiquant des centaines d'autres, où l'on peut récupérer des images et vidéos gratuites, qui font grossir le pantalon.
CENSURÉ
De ton côté, si tu as de bons tuyaux (pas de jeux de mots STP) pense aux copains.

X (évidemment !)

Merci ami de Roland. Nul doute qu'il aurait apprécié ces adresses, malheureusement à cause d'une erreur, lors de la réception de ce *mail*, nous ne pouvons les lui transmettre... Mais en exclusivité (attention ce numéro devient un *collector*) voici la preuve que le vrai Roland existe. Un document accablant.

Cher lecteur, n'hésitez pas à adresser vos courriers à pcfun@pressimage.fr
Sinon, c'est 5-7, rue Raspail – 93108 Montreuil Cedex.
Et ceux qui sont connectés au Net peuvent venir discuter en direct sur le canal #PCFUN sur IRCnet.

Des photos à partir de vidéos



Le Mavicap de Sony est une petite boîte magique qui capture, sur une disquette, des images fixes issues d'une bande vidéo, le tout sans passer par l'ordinateur. L'appareil se branche directement sur la caméra et transforme taut Caméscope en appareil photo numérique.

L'aventure est finie ?

C'est à peu près le constat qui découle du dernier salon de l'E3. En effet, le genre du jeu d'aventure semble être une espèce en voie d'extinction. Alors que les *quake-like* se multiplient, que les jeux de stratégie arrivent par légions entières et que les jeux d'action en 3D à la *Tomb Raider* semblent avoir charmé tous les éditeurs, tout le monde ou presque semble avoir oublié ce qui fit le succès du PC au début des années 90 : l'aventure. Mis à part *Grim Fandango* chez LucasArts et quelques incursions dans le monde de la 3D (*King Quest 8* ou *Gabriel Knight 3* chez Sierra), c'est plutôt désert. Une ouverture...

Strata se met au PC !

La toute nouvelle version de *Strata Studio Pro* (la 2.5) est disponible aux États-Unis depuis début juin. Mais ce qui vous intéressera le plus est de savoir que ce sera la première fois que Strata développera son logiciel de 3D pour PC. Rappelons que *Strata Studio* est un des programmes de référence sur Mac depuis plusieurs années. Marco Patrito avait d'ailleurs réalisé les images du magnifique *Sinkho* avec la version 1.75. *Strata Studio Pro 2.5* devrait donc arriver en France pour Windows NT4, même si on ne sait pour l'instant rien de la date de distribution officielle dans notre pays. Les possibilités du programme semblent très importantes, avec en particulier un modeleur à la fois polygonal et surfacique, de nombreux effets spéciaux et surtout une qualité de rendu hors du commun. Il gère également l'*OpenGL*, à la fois sur PC et Mac. Le prix est fixé aux alentours de 1 500 dollars, mais on vous en dira bien évidemment plus dès qu'une version nous parviendra.

Les annonces de gros disques IDE se succèdent. 8,4 Go pour Western Digital qui prend un peu de retard sur la concurrence, puisqu'en effet, Maxtor propose désormais un 13,6 Go.

Sony est très actif ce mois-ci. Voilà le constructeur nippon qui annonce son nouveau graveur de CD en quadruple vitesse, le CDU948S. Reste qu'un léger décalage subsiste avec le Teac qui lit en 12x contre 8x pour le Sony.

Avant, il fallait lancer un utilitaire de test pour détecter les problèmes d'un PC. Aujourd'hui RealHelp, de Quoterdeck, est un programme résidant qui contrôle logiciels et matériel. Gageons que bon nombre de chefs d'entreprise aimeraient bien avoir un utilitaire identique pour les gens qui œuvrent sur les PC et dont les postes de travail sont situés trop près de la machine à café...

Pour anticiper le passage à l'euro, des mises à jour seront bientôt disponibles pour les produits de la gamme Windows. Une fois n'est pas coutume, cette mise à jour sera gratuite. Les mauvaises langues ne pourront même pas dire : « Et en dollars, ça fait combien ? »

Mysoft qui commercialise Dragon Naturally Speaking, l'un des deux bons logiciels de reconnaissance vocale, propose un enregistreur numérique. Celui-ci permettra de dicter ses notes n'importe où, puis, rentré au bureau, de se connecter à l'ordinateur qui transcrira la bande en texte.

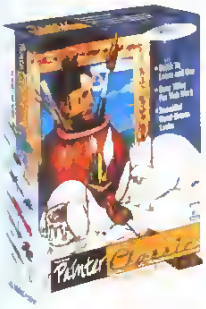
Record battu !

3,2 Go par plateau. Record battu ! Une capacité totale de pour le haut de gamme et un système contre les chocs, dit SPS (Shock Protection System), c'est le nouveau Fireball EX de Quantum. Il est interfacé en Ultra ATA et dispose d'une mémoire tampon de 512 Ko.

Faiseurs de jeux

Le dernier salon de l'E3 a confirmé la tendance actuelle : utiliser des moteurs 3D propriétaires pour développer plus rapidement des jeux. On savait déjà que de nombreux jeux utilisaient le moteur 3D de *Quake II* (*Half Life*, *Daikatana*, etc.) ou celui d'*Unreal* (*The Wheel of Time*, *Daikatana 2*, etc.) et peut-être moins celui de *Monolith* (*Lite Engine*). Il faudra maintenant compter avec celui de Shiny, issu du jeu *Messiah* et de son jeune programmeur de génie (Saxs), surnommé TR-DAT pour *Real-Time Tessellation and Deformation*, plus spécialement conçu pour l'animation des personnages. L'avantage de ce dernier est de calculer et d'adapter en permanence, le rendu des personnages au maximum des possibilités de votre PC, quelles que soient les configurations (cartes 3D, AGP, MMX, etc.). Le jeu de Shiny, *Messiah*, risque de faire parler de lui de toute autre manière, avec un sujet et des personnages plutôt décalés. Le héros, Bob, est en effet un chérubin qui peut posséder d'autres personnages : prostitué(e)s, soldats au *look* facho, nonnes vêtues de cuir...

Petit Painter



Une très bonne nouvelle pour les amateurs d'arts graphiques avec la sortie d'une de Painter, baptisée Painter Classic, à moins de 800 francs. L'interface a été simplifiée mais l'essentiel semble avoir été conservé. Test le mois prochain.

LivePix toujours vivant

LivePix 2.0 sera disponible dans le courant de l'été. Nous le testerons dès la rentrée, mais nous pouvons déjà vous dire qu'il semble à la fois performant et très accessible, grâce à une interface très simple et un usage intensif de la technologie FITS. Celle-ci permet notamment un travail toujours rapide, indépendamment de la résolution de l'image, et ce même sur une machine disposant de peu de mémoire.
Le programme sera commercialisé à moins de 350 francs.

RubrikaNana

Pour poursuivre notre visite, en cette période de rentrée scolaire, pas de meilleur candidat que Stéphane alias *Maître K.*

Stéphane

Et oui, deux pour le prix d'un, c'est dire si nous sommes gâtés, chez **PC FUN**. Notre deuxième rédac'chef, donc, ressemble un peu à un grand échalas, toujours à la recherche du bon poisson à ferrer (normal, quand on passe la moitié de son temps dans un bocal...). Polyglotte à ses heures, il nous inonde parfois d'un vocabulaire aussi varié que bruyant (Chipster dit que je suis trop polie...) et partage ses enjambées depuis son antre, où trois téléphones suffisent à peine, jusqu'à un pauvre «ordinateur-cobaye», toujours les tripes à l'air, devant lequel il devise avec Bruno, son incontournable acolyte dans le domaine de la «ferraille» PC. Comme les grands esprits se rencontrent, il rejoint parfois son compère «Lolo», dans les abysses marins, où il s'évertue à vouloir prouver l'étanchéité de la dernière carte 3D, quand il ne fait pas croquer du bitume à sa super-moto (au fait, de quelle couleur est-elle maintenant ?). Vous l'aurez compris, il faut que ça bouge. C'est qu'à l'approche de la quarantaine, les neurones se dissolvent plus vite à grande vitesse, et que pour compenser, il lui faut des journées doublement remplies...

Il lui reste quelque chose de «professoral» de son passé, et ses «coups de gueule» sont aussi réputés qu'efficaces (?). Cependant, comme tout râleur digne de ce nom, c'est finalement un grand timide altruiste, qui n'hésite pas à mettre la main au pétrin (Chipster ajoute : du moment qu'il est sûr de manger le pain).

Sandryn

Les lézards à la mode

Avec la folie Godzilla, chaque compagnie liée de près ou de loin à la 3D essaie de s'approprier la paternité du monstre. Ainsi, chez Viewpoint Datalabs (www.viewpoint.com), on vous dit qu'on y a modélisé la bête, tandis que Softimage placarde du reptile partout sur son site. Il n'y a guère que Alias/Wavefront qui ne parle pas de chasezilla. Bravo.

Chat de Moscou

Sur le site de Softimage (www.softimage.com), on trouve un lien assez troublant : Report Piracy. *Un clic et vous dénoncez qui vous voulez sur cette adresse e-mail dédiée. Même si on comprend la volonté légitime de lutter contre le pirotage, cette pratique ambiguë sonne bizarrement. On imagine sans peine le genre de messages qu'ils doivent recevoir. Au fait, on vous a dit que Softimage avait été racheté par Microsoft ?*

Serveur de mail encombré

Figurez-vous que sur le site de Microsoft (www.microsoft.com), il y a dans la catégorie Write us *un lien baptisé :* Report a bug in a Microsoft product. *Si vous avez des soucis, vous savez ce qui vous reste à faire. Je me demande quel genre de serveur de mail ils ont chez Microsoft...*

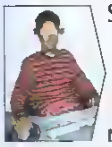
Les développeurs adoptent Maya

Alias/Wavefront annonce que Naughty Dog (Crash Bandicoot), Rare (Donkey Kong Country), et Acclaim (Turok) ont accueilli avec enthousiasme Maya dans leur chaîne de production. De nombreux autres éditeurs suivront sans aucun doute avec l'arrivée récente du logiciel sur les plates-formes Windows NT.

Mavica détonne

Le Mavica de Sony est de retour. Il s'agit du premier – et du seul – appareil photo numérique, en 640 x 480, qui stocke ses images sur une disquette standard. Selon le constructeur, le nouveau modèle – le MVC FD71 – est 20 % plus léger et 15 % moins encombrant. Reste qu'il n'est pas 100 % gratuit, puisqu'il coûte aux environs de 6000 francs. Dotés d'un zoom 10x, de la technologie Scan progressif, le boîtier assurerait une prise de vue plus précise et plus nette, notamment pour les objets en mouvement. Mais quels que soient les besoins photo de l'utilisateur, le Mavica s'adapte. Par exemple, pour accompagner un e-*mail*, l'appareil enregistre une image d'un poids allégé, dans un mode idoine, pour voyager sur le Net. Mais, à l'inverse, sur une disquette, on peut capturer une seule photo, non compressée, en qualité maximale, au format BMP. Enfin, un mode rafale assure neuf prises de vue à la seconde ; si par hasard, il vous prenait des envies de vous prendre pour Man Ray et de décomposer un mouvement.

La rubrique à Roland



Salut les amis. Youpi c'est l'été. Maintenant qu'il touche à sa fin, je me doute que vous n'avez plus besoin de fantasmer avec mes histoires de fesses, pasque des nénés et des femmes presque toute nutes, vous avez dû en voir des chariots sur les plages,

comme moi. Alors, pour changer de sujet, je vais vous parler de dessin animé et de bande dessinée avec *Nippon Obsessions 4*, qui regroupe sur deux cédés tout plein des dessins de sexes, et pis même tout un dessin animé avec une histoire où les gentilles filles dessinées se font sexualiser involontairement par des monstres (qui, les méchants, se déguisent la plupart du temps en filles aussi). Ils sont pas bien dans leur tête, les Japonais. Pas de poils, rien que du sadomasochisme. C'est tellement tordu que ça me ramollit rien qu'à y repenser. Moi qui voulait draguer la Japonaise quand Greta est pas là, désormais, j'hésite. S'il faut que je me déguise en monstre à multiples quéquettes et que je morde la madame pendant que je lui fait poulou-poulou, je me sens pas capable. Beuark encore, quand j'y repense...

***Nippon Obsessions 4*, édité par Fetish Interactive, moins de 300 F.**

Vente par lots

Ça cartonne sévère dans le monde du portable. Pour preuve, les annonces se succèdent. Ainsi Acer propose l'Extensa 367 basé sur un Pentium 200 MMX avec des fonctions multimédia et un lecteur de CD-ROM 20x, pour environ 12 000 francs. Idem chez Toshiba qui lance le Satellite 230CX et une imprimante Epson Stylus 400, pour moins de 10 000 francs.

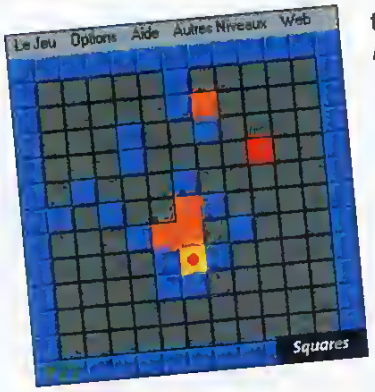
Concours The Games Factory

Voilà les vingt jeux arrivés en tête de notre concours *PC FUN/The Games Factory*. La sélection a été faite sur des critères de créativité et de technique. Vous pouvez le voir sur le tableau, à l'adresse suivante : www.france-cybermedia.fr/dgaussin/pcfun/ concours.html Les gagnants peuvent remercier David Gaussinel, qui vous fait partager ses compétences dans le domaine depuis plusieurs mois, pour avoir effectué un jugement aussi précis !

Les lauréats

1er prix
Jérémie Ketels avec *Sticky Ball*.

2e prix
Sylvain Seccia avec *Squares*.
3e prix
Mikaël Gramont avec *Jim*.
4e prix
Christophe Huet avec *Mario-PC*.
5e prix
Daniel Clermont avec *Taxi*.
6e au 10e prix
Flavien Clermont avec *Kerken23*, Sok Sovattha avec *Virtua*, Nicolas Lebrun avec *Inswar*, Jérémie Evrard avec *Fontosy*, Olivier Mehani avec *Laser Line*.
11e au 20e prix
Wilfrid Lupinacci avec *Terror*, Fabien Barbaud avec *Super Supermarket*, David Vilmen avec *Bodmax*, Georges Tort avec *Spad XIII*, Dominique Monfort avec *Friction*, Sylvain Hilaire avec *Sharpshooter*, Patrick Bergantz avec *Baloons*, Christophe Vandebulcke avec *Shooter*, Laurent Lozano avec *Pinguo*, Julien Verhoye avec *Wor*.



Vous pourrez trouver les jeux gagnants sur le CD-ROM n°2, dans « \PCFUN\JEUX-TGF».

Inutile de changer la déco du salon pour se croire au cinéma.

MAXi

HOME CINEMA

Profitez à 200% du grand spectacle sur PC grâce au meilleur du HOME CINEMA.

Le cinéma chez soi.

Le son 3D & Surround sur 4 enceintes.

Les jeux comme sur borne d'arcade.

www.guillemot.com

Pour plus d'informations :

Wir

dows 98

Le guide complet

Vous venez d'installer Windows 98 et vous contemplez, la mine défaite, votre nouveau bureau. Pas franchement révolutionnaire le look, et pas grand-chose de nouveau à l'utilisation. Ne vous jetez pas par la fenêtre, Windows 98 apporte bien plus de nouveautés que ce qui est visible à l'œil nu. Et pour que vous compreniez les changements et que vous puissiez profiter des améliorations, **PC FUN** *vous propose ce guide pratique. Ce n'est ni un mode d'emploi, ni un descriptif. Nous avons essayé de réaliser un manuel de survie pour utiliser tout de suite les nouvelles fonctionnalités et atteindre les meilleures performances possibles. En complément, vous trouverez l'explication théorique des changements les plus importants, pour ceux qui veulent comprendre.*

Par Jean-Luc Antoine
et Julien Villeret

RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE

Après avoir installé Windows 98 pour la première fois, on se sent complètement floué : « Wah Hey, l'est où ma nouvelle interface ? ». En fait, elle ressemble beaucoup à celle de Windows 95 et ce n'est qu'en y regardant de plus près que les différences apparaissent.

DANS Windows 98, on retrouve donc avec méfiance ou avec joie, selon les cas, les icônes du poste de travail et de la corbeille par exemple. Et bien entendu, telle Michelle Torr en concert à La Bourboule, le menu « Démarrer » et la barre des tâches sont solidement ventousés au bas de l'écran.
Mais alors, « quoi t'est-ce qui gn'a changé », se demande le lecteur impatient ? Plein de petites choses en fait, enrobées dans une grosse chose qui s'appelle le HTML. C'est un langage de programmation utilisé pour les pages Web, et sur lequel désormais repose une grande partie de l'affichage des fenêtres sous MachinChose 98.

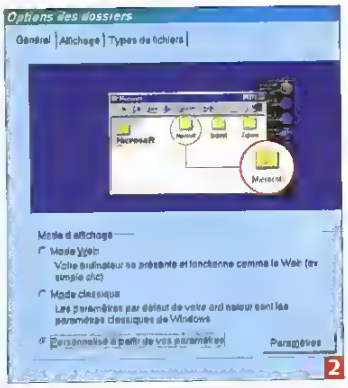
Les fenêtres se dynamisent

Un exemple valant mieux qu'un long discours, il suffit d'ouvrir le « Poste de travail » en double cliquant sur l'icône adéquate. S'affiche alors une fenêtre qui ressemble fort à un navigateur Internet : remarquez en particulier les commandes qui s'affichent en haut. Sur la droite, on trouve une partie dynamique et les icônes traditionnelles sur la partie gauche. Pour illustrer cette partie dynamique, cliquez une fois sur l'icône du lecteur C. Vous verrez alors apparaître automatiquement un graphique reprenant l'espace disque utilisé (**1**).

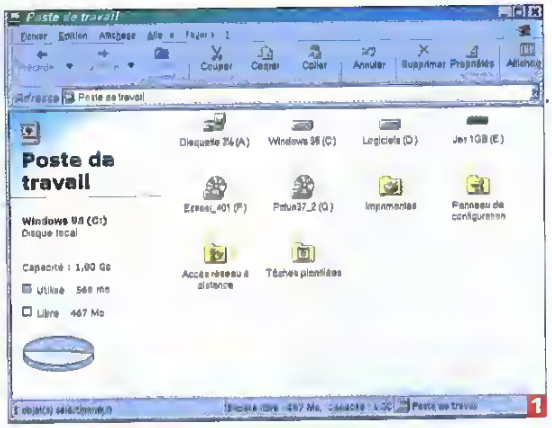
Les fenêtres sont donc désormais dynamiques sous Windows 98. Et plusieurs options d'affichage sont disponibles. Si vous désirez les obtenir, ouvrez le menu « Démarrer », puis allez chercher le choix « Option des dossiers » dans le menu « Paramètres ». Comme vous pouvez le constater, les dossiers peuvent s'afficher en mode Web complet (un simple clic sur une icône ouvre le dossier ou lance le programme), en mode Classique (« tout-pareil » que 95) ou encore en mode Personnalisé qui est le réglage par défaut de Windows 98 (**2** et **3**).

Au choix, look Web ou Classique

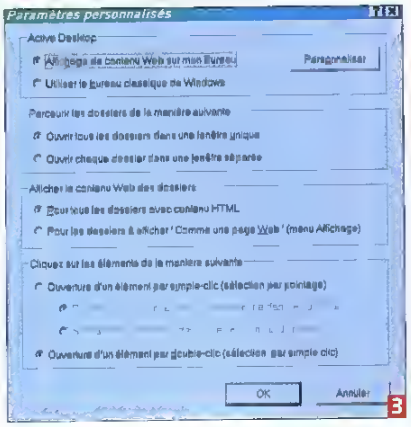
En mode Web, le bureau se comporte comme si vous l'aviez ouvert au moyen d'*Internet Explorer*. Ainsi, outre les icônes se présentant sous forme de liens, vous pouvez par exemple mettre en fond une page HTML que vous aurez programmée de vos blanches mains et comportant tous les éléments que vous souhaitez !
L'Explorateur illustre encore mieux ce mélange du système et de l'Internet. En effet, il est désormais le même pour tous les fichiers locaux, distants, les pages Internet et/ou Intranet, etc. En fait, il s'adapte automatiquement au contenu qu'il rencontre, et pour peu que vous ayez choisi l'affichage



2

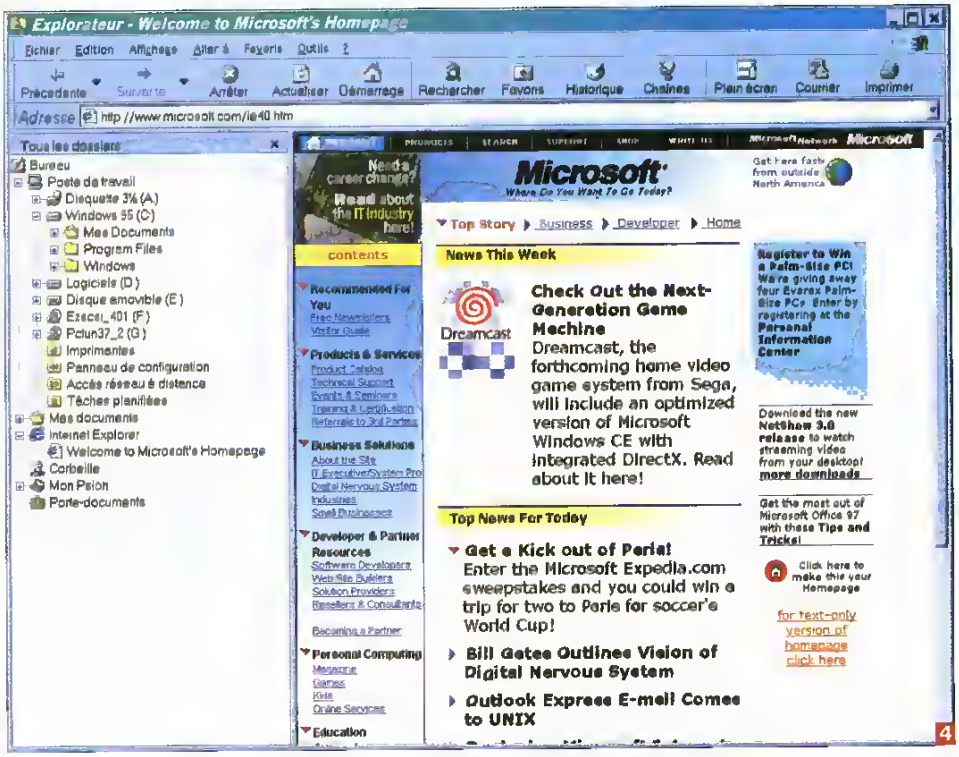


1



3

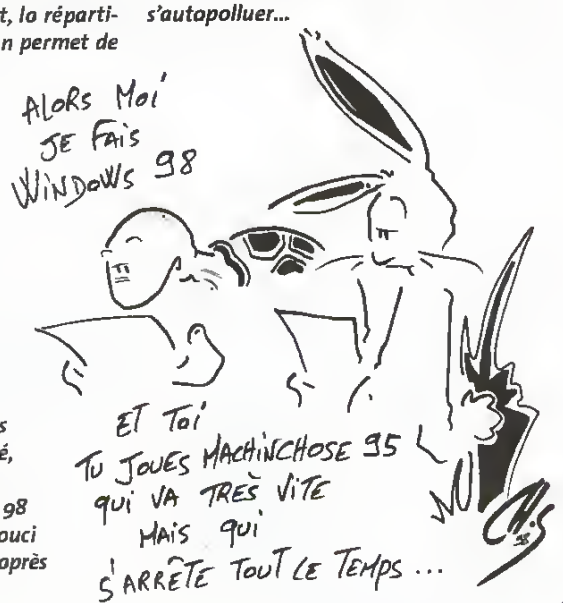
du bureau et des dossiers en mode Web, il devient finalement vite assez compliqué d'arriver à faire la différence (4) !
Ces fonctions sont regroupées sous le terme générique d'Active Desktop. Ce système permet en fait de fondre totalement le bureau et le Web en une seule entité. Par exemple, il rend possible l'affichage de pages Internet ou d'éléments actifs directement sur le bureau. ■



LA PROCÉDURE D'INSTALLATION DE WINDOWS 98

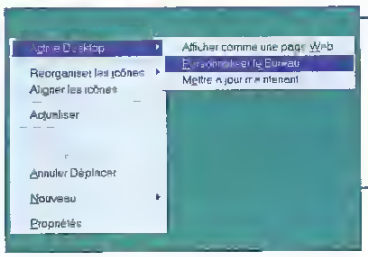
L'installation d'un système d'exploitation tel que Windows 98 est en général un gros morceau. Il suffit pour cela de se rappeler ce que fut la migration de millions d'utilisateurs de 3.1 vers 95 : longueurs, blocages, mauvaise détection des périphériques, etc. Avec Windows 98, il semble que Microsoft ait revu sa copie, et plutôt correctement.

Nous avons installé le système sur quantité de configurations différentes, aussi bien depuis des disques durs vierges qu'au-dessus d'installations de Windows 95 plus ou moins propres. Dans la majorité des cas, tout s'est déroulé proprement et sans encombre. Dans certains cas, la migration vers 98 a même corrigé certaines erreurs récurrentes que nous avions sous la précédente version. Certes, un plantage total est survenu sur une machine dotée d'une configuration des plus exotiques, mais nous nous devons de constater que le tout est plutôt efficace.
La force de Windows 98, c'est qu'il offre la possibilité de garder sous la main son ancienne version de Windows et surtout qu'il propose une procédure complète de désinstallation et restauration de l'ancien système en cas de problème. En effet, vous trouverez dans « Ajout/Suppression de programmes » une ligne baptisée « Désinstaller Windows 98 » qui remplit parfaitement cet office.
Une installation complète de Windows 98 occupe environ 200 Mo sur le disque dur et peut se lancer de plusieurs façons : depuis Windows 95, depuis une disquette de boot ou encore depuis le DOS. Lorsqu'on démarre le processus, on remarque tout de suite qu'une attention toute particulière a été donnée à l'interface : en effet, la répartition des informations à l'écran permet de toujours savoir à quel stade on en est, ainsi que le temps restant avant de pouvoir profiter du nouveau système.
De plus, toutes les étapes semblent beaucoup plus rapides qu'avec Windows 95, comme par exemple la phase d'analyse du système ou la célèbre détection plug & play *qui allait de 0 à 95 % en dix secondes, puis semblait bloquée à ce niveau pendant quelques minutes. Ces problèmes ont été revus, et avec efficacité, semble-t-il.*
Bref, l'installation de Windows 98 ne pose visiblement pas de souci particulier, bien que l'installer après le reformatage du disque dur soit une bonne solution pour être sûr de repartir sur des bases saines. En effet, nous savons tous à quel point Windows 95 est capable de s'autopolluer...

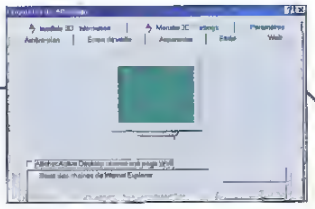


VOTRE BUREAU EN TEMPS RÉEL

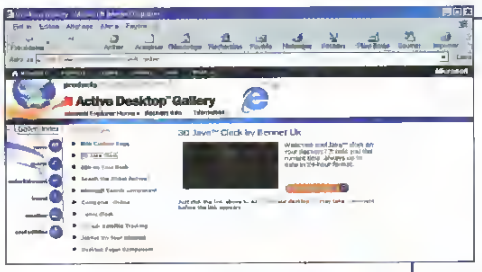
Active Desktop permet d'ajouter au bureau des objets de toutes sortes qui sont actualisables automatiquement et en temps réel : informations, cours de la bourse, météo, etc. Il suffit de procéder comme suit.



1 Un clic droit sur le bureau, suivi du choix « Active Desktop » permet de faire apparaître le panneau de configuration adéquat.



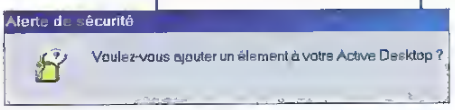
2 Dans ce panneau, vérifiez que « Affichez Active Desktop comme une page Web » est coché, puis cliquez sur « Nouveau ».



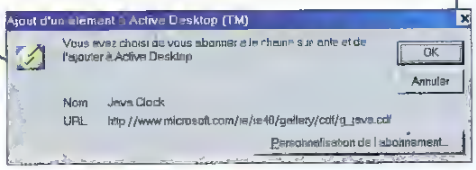
3 Après avoir répondu « Oui » à la boîte de dialogue qui s'est affichée, Windows 98 ira se connecter automatiquement à une page qui recense la grande majorité des objets Active Desktop aujourd'hui téléchargeables. Faites votre sélection. Pour notre part, nous avons choisi l'horloge *Java* en 3D.

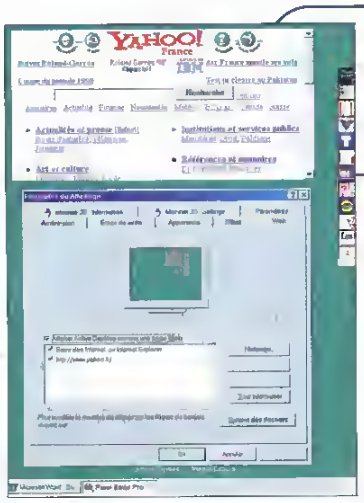
4 Cherchez cette icône, puis cliquez dessus : cela installera automatiquement l'objet désiré dans votre système.

5 OUI !



6 L'option « Personnalisation de l'abonnement » permet de décider à quels intervalles le système va aller mettre à jour l'objet par téléchargement. C'est sans intérêt pour notre horloge 3D, mais absolument vital pour un objet qui affiche sur le bureau les cours de la bourse en temps réel par exemple. Nous nous contenterons ici de choisir « OK ». Ça y est, l'objet est installé sur le bureau.

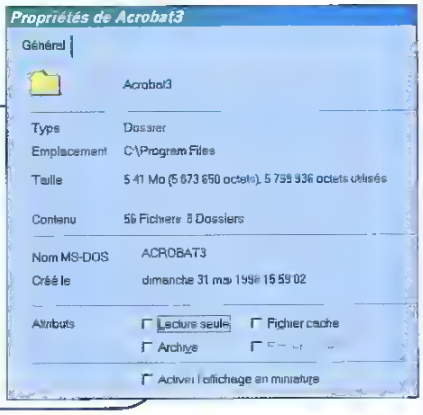




7 Il est tout à fait possible d'installer aussi une page Web en fond d'écran par exemple, ainsi que tout autre objet *ActiveX* et/ou *Java*. Vive l'Active Desktop !

Affichage de miniatures

Si vous possédez des dossiers remplis d'images, cette astuce est faite pour vous. En effet, Windows 98 permet désormais d'afficher sous forme de miniatures l'ensemble des images présentes dans un répertoire. Pour cela, il suffit d'aller dans les propriétés d'un dossier, puis de cocher la case « Activer l'affichage en miniature ». Les formats graphiques reconnus sont GIF, JPG et BMP.



LA BARRE COMMANDE
TOUTE LA NAVIGATION

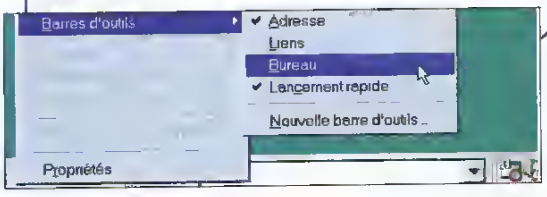
Dans Windows 98, la barre des tâches a été fortement améliorée. Elle se compose désormais de diverses barres d'outils extrêmement pratiques, présentées sous forme de segments séparés, modifiables à loisir.

1 Après avoir installé Windows 98, la seule nouveauté que vous verrez à l'écran, c'est la barre d'outils « Lancement rapide ». Cette dernière, située juste à droite du menu « Démarrer », contient quatre icônes qui lancent le logiciel auquel elles sont associées par simple clic. Cela permet d'avoir toujours sous la main les applications les plus fréquemment utilisées.

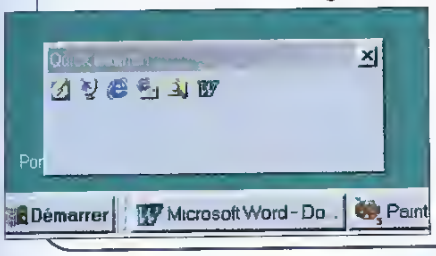
2 Pour y ajouter vos propres applications, il suffit de les faire glisser depuis le menu « Démarrer » vers cette barre d'outils. Mais attention : ce déplacement supprime l'original du menu « Programme ». Si vous souhaitez pouvoir accéder à l'icône des deux façons, il faut d'abord créer un raccourci pour l'icône originale et déplacer uniquement ce dernier vers la barre d'outils.

3 À force d'ajouter des icônes à la barre, il est probable qu'elles ne s'affichent pas toutes. Pour y remédier, il suffit de faire glisser la petite ligne de séparation vers la droite, ce qui découvrira les précieuses icônes odieusement cachées par ce vilain Billou qui ne vous veut que du mal.

4 D'autres types de barre d'outils sont disponibles : « Liens » qui affiche la liste des liens préférés d'*Internet Explorer*, « Adresse » qui permet de taper une adresse Web ou un chemin d'accès au disque sans avoir à ouvrir d'application au préalable, et enfin « Bureau » qui résume les icônes du bureau sur une seule barre. Pour activer ou désactiver ces dernières, il suffit d'effectuer un clic droit sur la barre des tâches, puis d'y choisir le menu « Barre d'outils ».



5 De plus, sachez que les barres d'outils de Windows 98 peuvent devenir flottantes. Il suffit pour cela de s'en saisir avec un clic gauche de la souris au niveau de leur ligne de séparation, puis de les déplacer sur le bureau. Elles deviennent alors autonomes et se présentent sous la forme d'une petite fenêtre des plus classiques.



Le bouton Bureau

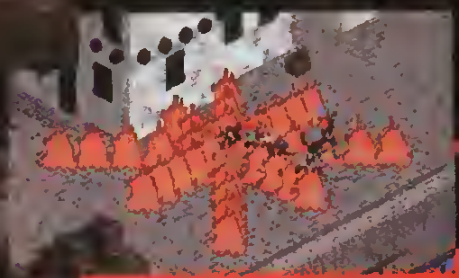
Dans la Barre des tâches, juste à côté du menu « Démarrer » se trouve un bouton très pratiques. Baptisé « Bureau », il permet de cacher toutes les fenêtres affichées à l'écran d'un simple clic. C'est particulièrement pratique quand on souhaite accéder à une icône. Un autre clic dessus fera réapparaître vos fenêtres à l'endroit exact où elles étaient.

Réduction automatique

Un simple clic sur le nom d'une tâche active permet automatiquement de la minimiser. En appuyant une nouvelle fois dessus, pouf, elle revient à sa position initiale.

ICARUS

Dans l'univers légendaire d'ICARUS, vous serez confronté aux nombreux dieux maléfiques que vous réserve Ercanet, le maître suprême des ténèbres. En tant que Droiyan, vous disposez pour vous défendre de diverses stratégies ingénieuses, d'armes sophistiquées et de magies célestes. Transformez-vous en Dieu et sauvez le monde humain et ses âmes innocentes pour que Justice soit faite.



1998 Distribution en France par CROSS COMMUNICATION. Produit par KROSOFT

DROIYAN

LA LEGENDE CONTINUE...
DESORMAIS, LE MONDE EST ENTRE VOS MAINS.

Un genre radicalement nouveau alliant simulation, action et rôle

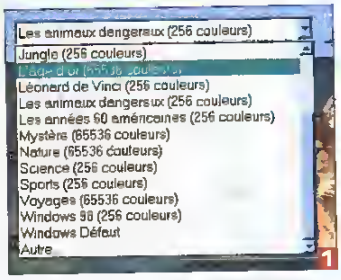
Une haute résolution graphique(640X480)
Environnement totalement 3D
Système d'évolution des compétences pour chaque personnage

OS : WINDOWS 95
CPU : Pentium 75 ou plus
RAM : 16M ou plus
VGA : Carte vidéo qui soutient plus de Direct X3.0
CD-ROM : 4X ou plus
SOUND : Carte son compatible avec Windows 95

CROSS COMMUNICATION 72 QUAI LOUIS BLERIOT 75016 PARIS
TEL : 01 42 15 96 19 FAX : 01 40 50 72 27

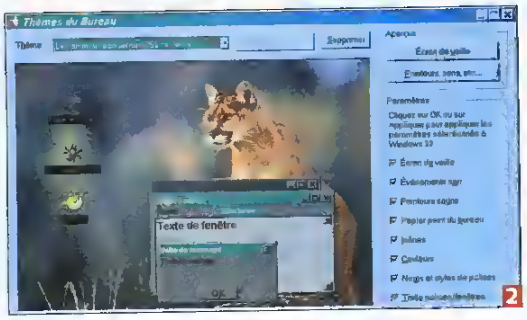
THÊMES, ICÔNES ET EFFETS À GOGO

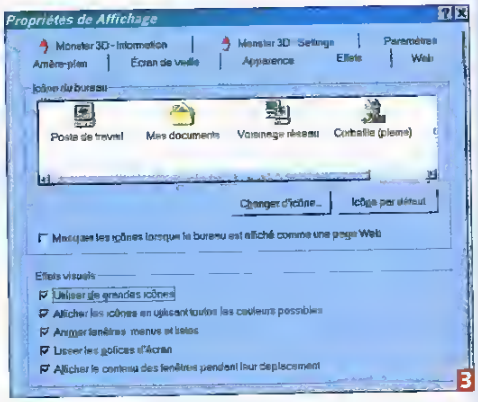
Windows 98 contient en standard le Pack Plus *! Remarquez, je m'exclame, mais c'est plutôt dans le genre « enfin, c'est pas trop tôt ». En effet, faire payer plusieurs centaines de francs pour ces trois bricoles était une infamie absolument totale. Mais maintenant que c'est cadeau, on ne va pas se plaindre !*



DANS le *Pack Plus*, on trouve tout d'abord des thèmes de bureau. Un thème, c'est tout simplement un *pack* global qui comprend des fonds d'écrans, sons et icônes regroupés selon une thématique précise. Ainsi, un thème « Simpsons » par exemple, regroupera un fond d'écran représentant Bart, la tête de Homer à la place de la poubelle et des sons systèmes comme « No Problemo » ou « D'ohhhh ! » par exemple.

Pour installer un thème, il faut ouvrir le « Panneau de configuration », puis double-cliquer sur l'icône « Thèmes du bureau ». Là, il ne reste plus qu'à rechercher dans la liste déroulante un thème qui convient (1). Grâce à la fenêtre « Aperçu », il est possible de vérifier sur-le-champ les modifications qui vont être réalisées : il faut toutefois faire attention, car même si le thème est joli, il peut prendre énormément de place en mémoire et ralentir d'autant le système... Une fois que l'on est sûr de son choix, un simple clic sur « OK » installe le barouf. Les thèmes, c'est chouette car cela permet de rendre le bureau tout zoli pour pas grand-chose.





D'autant qu'on en trouve des milliers à télécharger gratuitement sur le Net : votre série télévisée préférée ou votre univers graphique adoré s'y trouvent sûrement (2).

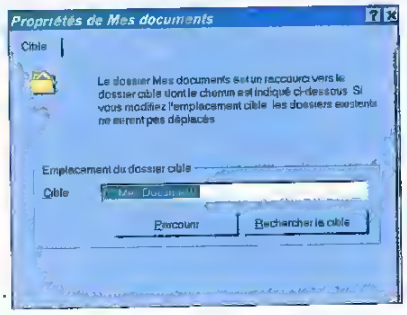
À part les thèmes du bureau, le *Pack Plus* apporte d'autres petites choses à Windows 98. Elles sont regroupées dans le menu « Effets » des « Propriétés de l'affichage » que l'on peut ouvrir avec un clic droit sur le bureau, puis en choisissant « Propriétés ». Les fonctions offertes sont les suivantes.

Il est d'abord possible de modifier ou de remplacer les icônes des objets du bureau, mais aussi de faire en sorte qu'elles s'affichent en grande taille : c'est toujours pratique quand on travaille dans de très hautes résolutions. Pour les esthètes, il est aussi possible de forcer leur affichage « en tout plein de couleurs en plus que d'habitude » (c'est joli comme construction sémantique ça...).

D'autre part, on peut demander au système de lisser automatiquement les polices à l'affichage (indispensable), d'animer les menus déroulants et autres fenêtres (indispensable itou) et enfin d'afficher le contenu des fenêtres pendant leur déplacement (indispensable itou itou, sauf que ça bouffe des ressources Système chez les pauvres qui n'ont pas de PC à la mode) (3).

Dossier cible Mes documents

L'objet « Mes documents » peut correspondre à un dossier physique différent du dossier « Mes documents » que l'on trouve à la racine du disque dur. Il convient donc de bien faire la distinction entre l'objet et le répertoire. Pour modifier le répertoire sur lequel pointe l'objet, il faut ouvrir le menu contextuel du raccourci « Mes documents » présent sur le bureau et sélectionner le choix « Propriétés ».



LES PETITS DÉTAILS QUI AMÉLIORENT L'ORDINAIRE

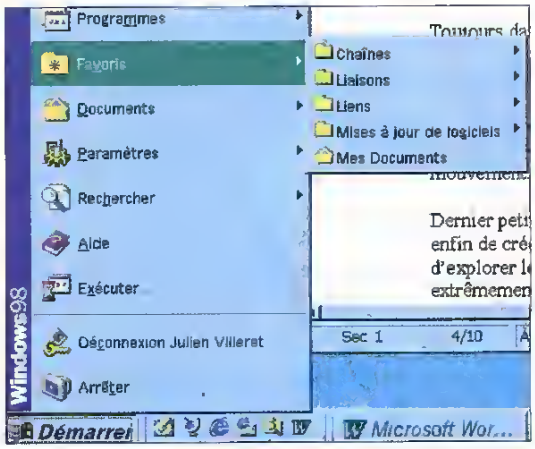
Windows est encore loin de permettre une exploitation optimale à la souris, mais la version 98 s'avère au moins plus rationnelle. Notamment, le menu « Démarrer » permet d'économiser des clics.

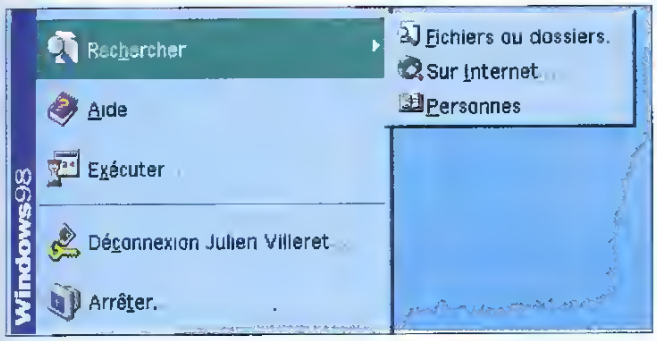
DANS l'interface de Windows 98, certaines évolutions sont très discrètes. Une des plus intéressantes pourrait être l'exploitation totale du *drag & drop*. En effet, même si le bureau n'est toujours pas « orienté objet » comme on disait au grand temps d'OS/2 Warp, toute action sur une ou plusieurs icônes peut être réalisée à la souris. Ainsi, dans le menu « Démarrer » par exemple, l'ensemble des dossiers, programmes et fichiers sont réorganisables et déplaçables grâce au bouton gauche de la souris. Il devient donc enfin possible d'ajouter et de retirer des icônes sans avoir à lancer l'Explorateur sur l'arborescence absconse du menu « Démarrer ».

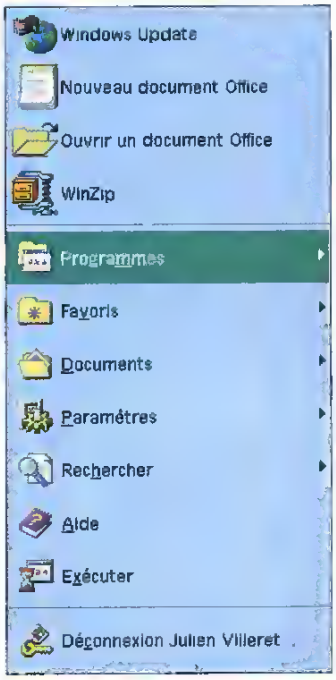
D'ailleurs, ledit menu « Démarrer » a subi un petit *lifting*, en grande partie lié à l'intégration d'*Internet Explorer* au cœur du système. Fidèle à sa volonté de centralisation, il regroupe désormais de nouvelles options qui sont particulièrement pratiques. Par exemple, dans le sous-menu « Rechercher », vous trouverez désormais deux choix qui permettent d'effectuer des recherches de sites sur Internet ou de personnes dans des annuaires spécialisés.

Le menu « Paramètres » a aussi été grandement étoffé, puisqu'il regroupe désormais l'ensemble des procédures de configuration, des paramètres généraux du système à *Active Desktop* en passant par les imprimantes. La force de cette l'interface se trouve d'ailleurs en partie là : il y a mille façons d'effectuer la même opération, selon son habitude ou sa préférence. Pour finir, ajoutons qu'en plus du menu « Documents » déjà connu, s'ajoute un choix baptisé « Favoris » qui permet d'accéder en un clin d'œil aux sites Internet que vous avez décidé de conserver dans le *Bookmark* de votre navigateur. Toujours dans les petits trucs sympa, Windows 98 généralise l'usage des Infobulles. Ce sont en fait des petits panonceaux qui s'affichent automatiquement lorsque le curseur se place sur un bouton. Par exemple, si vous déplacez la souris sur l'icône en forme de croix située en haut de chaque fenêtre, le mot « Fermer » s'affichera juste en dessous. De plus, certains affichages système sont désormais animés. Ainsi, lors de l'appel d'un menu contextuel (clic droit) par exemple, ce dernier se déploie depuis le curseur dans un gracieux mouvement.

Dernier petit truc simple : dans le menu contextuel, le choix « Nouveau » permet enfin de créer des raccourcis à la volée. Une fois cette option choisie, une fenêtre permet d'explorer le disque à la recherche du programme que l'on souhaite placer sur le bureau. C'est extrêmement pratique pour les *softs* DOS ou 32 bits qui ont la mauvaise idée de ne pas se placer automatiquement dans les programmes du menu « Démarrer ». ■

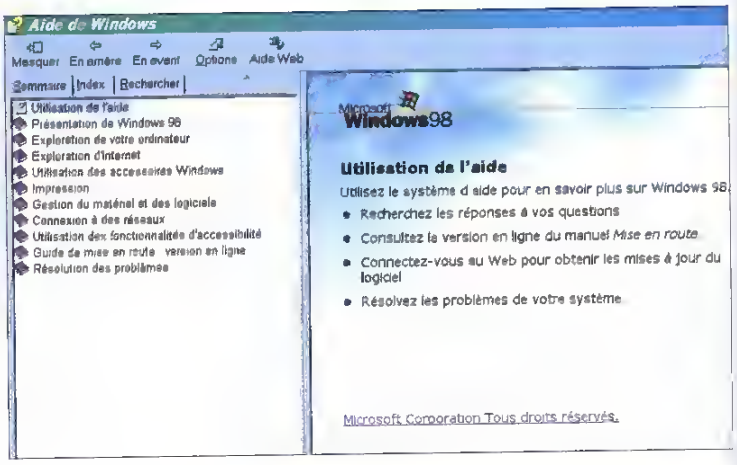






POUR SE SORTIR D'UN MAUVAIS PAS

Windows 98 contient enfin un nouveau système d'aide ! Il faut dire que l'ancien était absolument idiot et résolument peu pratique. Une fois de plus, c'est le HTML qui a été utilisé : l'aide intégrée au système se fonde désormais sur ce format et l'on peut l'ouvrir en sélectionnant « Aide » dans le menu « Démarrer » (« F1 » remplit le même office).



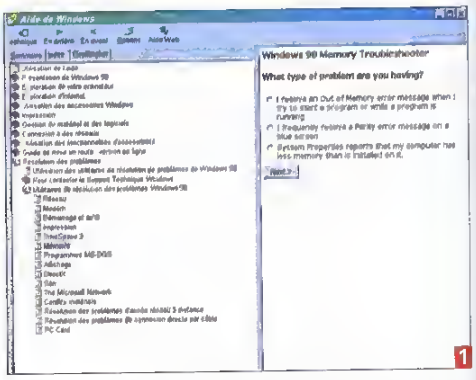
Barre d'outils « Adresse »

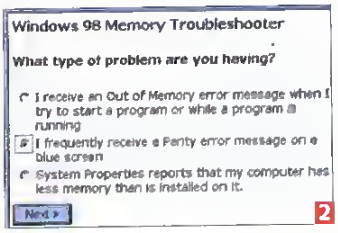
Dans la barre d'outils « Adresse », il est bien entendu possible d'entrer des adresses Internet pour lancer une connexion. Mais deux autres possibilités existent : entrer un chemin d'accès permet d'ouvrir un répertoire (par exemple « C:\TEMP »). Ainsi, entrer « mailto :toto@internet.com » lance *Outlook Express* et démarre un nouveau message avec l'adresse « toto@internet.com » comme destinataire.

CERTES, on n'est pas dépaysé : comme avant, les trois onglets Sommaire, Index, et Recherche s'affichent en haut d'une fenêtre divisée en deux parties. En sélectionnant une entrée de l'index dans la partie gauche, le thème recherché va s'afficher dans la partie droite. Ainsi, l'index reste affiché en permanence, prêt à être utilisé une nouvelle fois par l'utilisateur en recherche d'information. Toutefois, il est possible, grâce à un bouton baptisé « Masquer », de ne garder que le texte droit affiché, ce qui fera toujours plaisir à nos amis les attardés qui n'ont pas encore compris que le bureau n'est pas limité à 640 x 480 (et je dis pas cela pour notre chef bien-aimé qui bosse encore sous *Word* dans cette résolution : non, on ne se moque pas).

Jusque-là, rien de bien neuf : ce n'est finalement que du replâtrage. Sauf qu'une possibilité de l'aide, bien cachée, constitue une révolution pour l'utilisateur peu expérimenté. En effet, dans l'onglet « Sommaire » se trouve un choix baptisé « Résolution des problèmes ». Dans cette section, un simple clic sur la phrase « Utilitaire de résolution des problèmes Windows 98 » permet de démarrer une procédure d'assistanat assez élaborée (**1**).

Après avoir choisi la nature du problème (modem, démarrage, affichage, conflits matériels, etc.), Windows va vous guider pas à pas vers la solution en posant différentes questions auxquelles il faut répondre : « avez-vous une carte 3D ? », « utilisez-vous les deux ports de communication ? », « t'as bien mangé à la cantine ce midi ? » et j'en passe. Et si l'on n'est pas satisfait de ses investigations, il suffit de le lui dire en sélectionnant le bouton prévu à cet effet : il ira alors rechercher autre chose plus en adéquation avec la demande initiale (**2**).





Certes, ce système d'aide n'est pas aussi « intelligent » que Microsoft voudrait bien nous le faire croire, mais il permet malgré tout de trouver une solution rapide aux problèmes les plus courants sans avoir à effectuer de fastidieuses et aléatoires recherches...

Pour terminer à propos de l'aide en ligne, précisons que l'intégralité du manuel de Windows 98 est aussi proposé au format HTML, au cas où l'on souhaiterait en imprimer une partie précise comme celle concernant l'installation par exemple. C'est toujours agréable, vu que la majorité des copies du système seront livrées sans manuel dans les boîtes des constructeurs de PC. ■

Pour trouver plus rapide que la Voodoo2

il vous reste la magie noire.

Se dé, lacer à la vitesse de la lumière ? Ce n'est pas sorcier ! 3D Blaster™ Voodoo2 offre une vitesse inégalée dans vos jeux 3D, grâce à ses 3 processeurs fonctionnant en parallèle. Laissez-vous envoûter par la magie : ses performances, sa qualité d'image, ses effets 3D et sa jouabilité en font la carte la plus rapide de la planète. Et si une carte Voodoo2 ne vous suffisait pas, vous pouvez toujours en installer deux et doubler les performances ! 3D Blaster Voodoo2 est la seule carte accélératrice 3D assez envoûtante pour porter le nom officiel Voodoo2 de 3Dfx™ Interactive.

Rendez-vous chez votre revendeur le plus proche et initiez-vous sans attendre à la magie de 3D Blaster Voodoo2. Appelez le 01 39 20 86 03 et recevez gratuitement votre CD ROM de démonstration Creative.

Caractéristiques et spécifications

- Jusqu'à 12 Mo de mémoire ultra rapide pour des performances maximales
- Gère 180 000 000 texels à la seconde
- Multiplie par 3 le nombre d'images par seconde de la première Voodoo 3Dfx™
- Le standard d'accélération 3D le plus suivi par l'industrie du jeu.
- Livrée avec 4 jeux complets fantastiques : G-Police, Ultimate Race Pro, Actua Soccer 2 et Incoming.

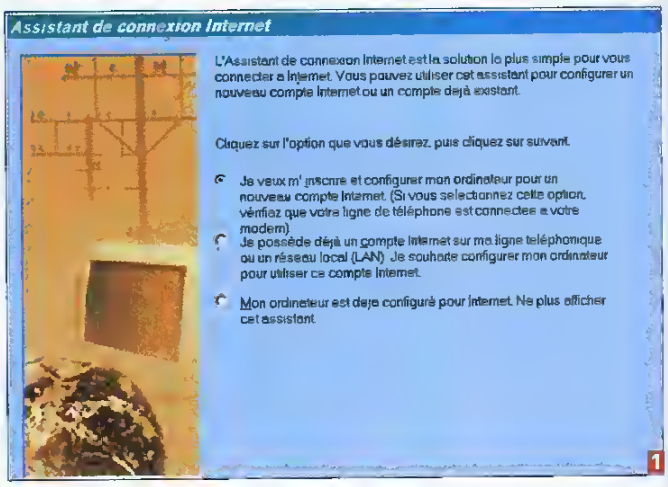
C'est clair, votre PC a du potentiel !

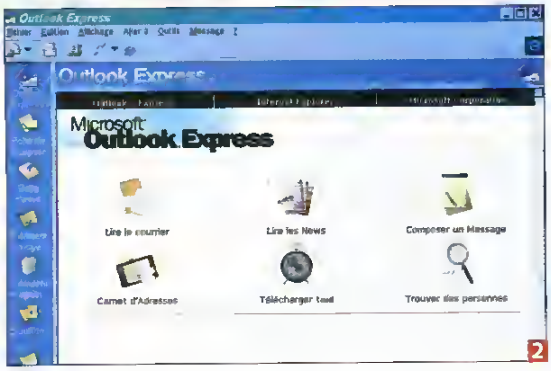
CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Y'A TOUT L'NET LA D'DANS !

Si vous suivez l'actualité de près, vous savez probablement que tous les outils d'accès à Internet sont désormais directement intégrés à Windows 98 et que cela pose un problème à la justice américaine (et donc à Billou...). Mais cette intégration est pour le moins l'un des aspects les plus intéressants du système.





CONTRAIREMENT aux versions précédentes de Windows (que ce soit 3.x ou 95), l'utilisateur n'a plus besoin d'aller télécharger des mégaoctets de softs spécialisés pour pouvoir surfer décemment sur Internet. Tout est inclu d'office !

Tout d'abord, Windows 98 se propose de vous aider grâce à un assistant spécialisé qui est capable de configurer tout le bigniou pour vous. Et pour une fois, il est pas mal conçu. En effet, il s'adresse aussi bien à ceux qui n'ont pas de compte Internet qu'à ceux qui sont déjà équipés et qui veulent juste entrer les informations indispensables à l'établissement de la connexion (1). Les outils comprennent *Internet Explorer* en tant que tel, *Outlook Express* pour gérer la messagerie et les *news*, *Netmeeting* pour dialoguer en audio/vidéo sur le Net et quelques autres bricoles. Nous vous avons déjà longuement parlé de ces produits lors de leur sortie, nous n'allons donc pas nous étendre (2). Deux nouveautés méritent que l'on s'y attarde. Tout d'abord les « chaînes ». On remarque rapidement sur le bureau une fenêtre sous forme de colonne, qui reprend quelques noms et marques commerciales. Ce sont en fait des sites Internet qui ont décidé de proposer leur contenu sous forme de chaîne. En clair, il suffit de s'y abonner, selon la procédure que nous avons déjà vue à propos de l'*Active Desktop*, pour en télécharger le contenu sur le PC. Une fois cela réalisé, la chaîne devient consultable de façon extrêmement rapide et agréable puisque tout se trouve sur le disque dur de l'ordinateur, et non plus sur l'Internet asthmatique. De plus, régulièrement, le système va aller télécharger les mises à jour et vous prévenir quand de nouveaux contenus ont été ajoutés (3).

L'HTML inonde nos écrans

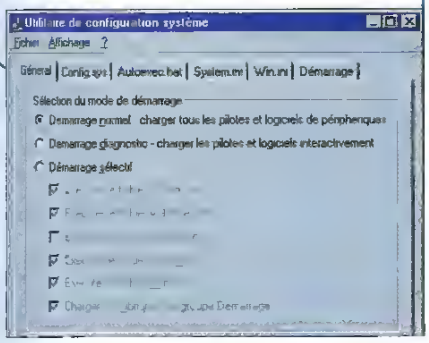
L'autre nouveauté intéressante concerne la publication sur le Web. En effet, Microsoft a inclu dans le système un éditeur de pages HTML baptisé *FrontPage Express* ainsi que son célèbre *Personal Web Server*. Le premier, dérivé de l'outil professionnel *FrontPage*, permet de créer assez facilement d'agréables pages Web. Celles-ci peuvent ensuite être placées sous le joug du *Personal Web Server*, ce qui va permettre à tout un chacun de venir les consulter. Et oui : ce systéme permet de se créer un véritable site Internet. Toutefois, ne rêvez pas, il faut avoir une connexion permanente pour cela. Et malheureusement, dans la majorité des cas, le serveur personnel permet seulement de tester les pages et de vérifier que le site est bien cohérent. Cependant, on peut dire que c'est tout de même un bon ajout (4).

VOTRE CONFIG
DANS TOUS SES ÉTATS

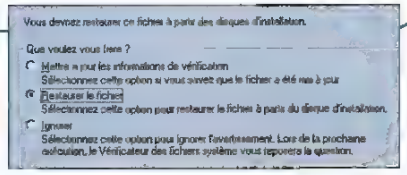
Sysedit a fait son temps. Avec l'arrivée de Windows 98, MSConfig vous est présenté en exclusivité. Voici donc tout ce que vous n'avez jamais osé savoir sur cet outil de configuration.

POUR l'exécuter, lancez *MSCONFIG* en ligne de commande ou bien depuis l'outil d'informations système allez dans le menu « Outils/Utilitaire de configuration système ». Dès son lancement, vous verrez que l'interface n'a plus rien de commun avec *Sysedit*, même s'il est possible de faire au moins la même chose.

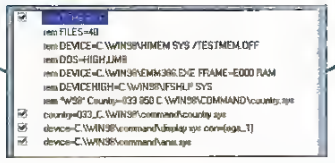
1 L'onglet principal permet d'indiquer le comportement du système au démarrage, pour régler les nombreux plantages qui peuvent survenir lors de l'initialisation.



2 Les boutons de sauvegarde permettent de mémoriser la configuration actuelle (à n'effectuer que lorsqu'il n'y a aucun problème) et d'en restaurer une autre.

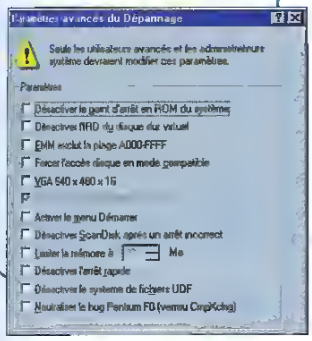


4 Le deuxième onglet permet de modifier le fichier CONFIG.SYS de manière très ergonomique : il suffit en effet de cocher les *drivers* que l'on souhaite charger.

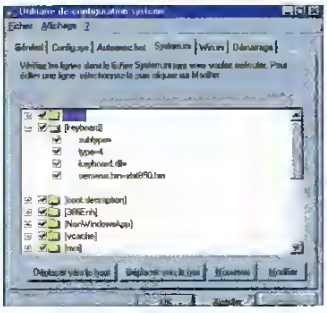


5 L'onglet suivant se gère exactement de la même façon pour le fichier de démarrage AUTO EXEC.BAT. Remarquez l'icône Windows sur la variable d'environnement correspondant au paramètre par défaut.

3 Cliquez sur le bouton « Options avancées » pour un contrôle plus fin si vous êtes un expert et si vous connaissez précisément la source du problème.

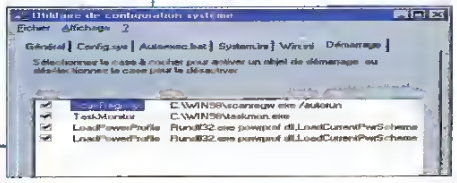


6



Le fichier SYSTEM.INI est éditable grâce à une vue arborescente, chacun des petits répertoires étant en fait une section du fichier.

7 Les options de démarrage sont présentes dans la base de registres, mais très faciles d'accès ici. Si vous décochez une case, le chargement sera plus rapide, mais le traitement régulier du système ne sera pas fait.



QUAND LE PÈRE NOËL ARRIVE EN JUILLET

Probablement le point le plus fourni en termes de nouveautés de Windows 98, la gestion des périphériques a été largement revue par rapport à Windows 95. C'est un travail de fond qui a été effectué, même si ce domaine est très peu perceptible par l'utilisateur.

WINDOWS 98 étant probablement la dernière version du système en vue de migrer vers le « tout NT », il se devait de pouvoir exploiter les *drivers* NT, ce qui est plutôt bien réussi. Au final, Windows 98 est en mesure de recevoir des *drivers* 16 bits installés dans le fichier CONFIG.SYS, des 32 bits prévus pour Windows 95 (compatibilité ascendante oblige), et des *drivers* NT conformes au modèle WDM (*Windows 32 Driver Model*). Pour réaliser cette prouesse, une partie du code de Windows NT a été utilisé.

La gestion des périphériques

Windows intègre une solution de gestion de périphériques qui va désactiver celui qui pose problème lors d'un démarrage, pour pouvoir malgré tout faire fonctionner le système. Cette désactivation est appelées ASD (*Automatic Skip Driver*) Le programme ASD.EXE en ligne de commande ou accessible par le programme d'informations système, menu « Outils/Agent de pilote d'omission automatique » donne un compte-rendu précis de la situation et permet de réactiver un périphérique qui aura été précédemment désactivé de

DCOM, LE NOUVEAU PROTOCOLE OBJET DE BILLOU

Les modèles objet des systèmes d'exploitation ont toujours fait l'enjeu de batailles car ils sont à la base des standards logiciels. Le modèle objet parfait, celui qui permettrait d'entrecroiser n'importe quelle brique logicielle avec n'importe quelle autre n'existe pas, du moins sur nos PC. Sous Windows, on connaît OLE, avec lequel on utilise des fonctions d'Excel dans Word par exemple. Windows 98 introduit DCOM aussi connu sous le nom de Network OLE. Ce nouveau pratacole objet autorise les applications et tout composant ActiveX à partager des processus au travers d'un réseau ou d'Internet. DCOM a également été développé pour Windows 95 (un patch de plus), Windows NT et même Solaris, l'Unix de Sun, preuve de l'implication de Microsoft pour imposer son modèle. Car, au travers de DCOM, Microsoft lutte contre l'influence de Java, prêt à le dévorer. Aujourd'hui, les bénéfices de DCOM sont difficiles à percevoir par le grand public. Lorsque tout appareil électrique disposera d'un processeur et d'une connexion IP, ce sera probablement un descendant de DCOM, ou celui qui l'aura terrassé, qui gérera la communication entre composants logiciels.

manière automatique.Un périphérique réactivé peut rebloquer l'ordinateur au démarrage. Il faut alors relancer l'ordinateur pour qu'à nouveau il soit désactivé automatiquement et que le système puisse démarrer sans lui.

Les nouveaux périphériques

Le nombre de périphériques reconnus par le système est impressionnant. Outre le nombre de périphériques pour une catégorie donnée (par exemple les imprimantes), on trouve également de nouvelles catègories de périphériques reconnues par le système. Regardez donc, ci-contre, la liste complète.

Parmi les nouveautés, on remarque le contrôleur de *bus* IEEE 1394, le *bus* USB (même pour les périphériques audio et vidéo), la norme HID, les périphériques d'interfaces utilisateur, les périphériques de positionnement (GPS), les périphériques de capture d'images (scanners, caméras, etc.) et même les célèbres DVD. Parmi les périphériques standard déjà connus, Windows 98 peut en adresser plusieurs simultanément : plusieurs modems pour cumuler le débit maximal, plusieurs souris (USB) et même plusieurs écrans pour des affichages distincts. Avec cette dernière gestion, la taille du bureau devient plus grande, les programmes peuvent être déplacés d'un écran à l'autre, et les écrans peuvent gérer de manière indépendante intensité de couleur et résolution. Cette utilisation est très intéressante pour les développeurs, les créateurs d'interfaces multimédia, les infographistes... Mais elle nécessite une configuration matérielle musclée car plus il y a de programmes ouverts, plus les ressources sont consommées.

Comme sous Windows 95, il y a toujours la possibilité par le panneau de configuration de faire redétecter son matériel ou d'ajouter soi-même les composants nécessaires au nouveau périphérique. Ainsi, l'utilisateur qui a déjà souffert pour régler les conflits de Windows 95 né sera pas plus perturbé sous Windows 98.

- Accélérateurs 3D
- Autres périphériques
- Cartes graphiques
- Cartes multifonctions
- Cartes réseau
- Clavier
- Contrôleur de bus 1394
- Contrôleur de bus USB
- Contrôleurs CD-ROM
- Contrôleurs de disque dur
- Contrôleurs de disquette
- Contrôleurs SCSI
- Contrôleurs son, vidéo et jeu
- DVP
- Extension PCMCIA
- Écrans
- Imprimante
- Modem
- Périphérique d'images
- Périphériques d'interface utilisateur
- Périphériques de positionnement global
- Périphériques infrarouge
- Périphériques système
- Pilotes Memory Technology (MTDs)
- Ports (COM et LPT)
- Souris

Logiciels WSKA

SigMaker 1.3

Enrichissez vos polices de caractères.

SigMaker permet d'intégrer des éléments graphiques (signature, logo, symbole quelconque, comme celui de l'euro) dans n'importe quelle police truetype afin de pouvoir les utiliser facilement dans toutes les applications Windows. PC Windows 95/98 ... CD

Word Express 2.0

L'alternative!

Toutes les fonctionnalités vraiment utiles dans un grand traitement de texte (index, table des matières, feuilles de style) auxquelles s'ajoutent des possibilités de PAO (tableaux, multicolonnage, lettrines, cadrés, insertion d'objets) ainsi que le publipostage, le support OLE 2, un gestionnaire de fichiers avec recherche et prévisualisation. Simple pour vous permettre d'écrire votre courrier. Puissant pour réaliser des documents longs et complexes.
Un bonus exceptionnel : 5 dictionnaires (F, GB, D, SP, I).
PC Windows 3.1 ... CD

Zip Magic 1.0

Utilisez les fichiers ZIP sans les dézipper!

Zip Magic reconnaît les fichiers ZIP dans votre ordinateur ainsi que tous les fichiers (applications, documents, etc...) qui sont parfaitement accessibles par simple double-clic dans n'importe quelle autre application, tout en restant compressés. Il offre toutes les fonctions nécessaires pour les compresser, les décompresser, les protéger par mot de passe, les protéger contre les virus, les mettre à jour, les exécuter directement, les envoyer par courrier électronique, les transférer par FTP, les sauvegarder (avec utilisation de disques Zip), les sélectionner, les trier, les rechercher, les mettre en mémoire tampon, les mettre en mémoire cache dans un ZIP.
PC Windows 95/97 4.0 ...

Paint Shop Pro 5

Le logiciel graphique universel, toujours aussi simple, encore plus pro.

Il permet de créer, modifier et de numériser des images (jusqu'au TWAIN, ...) ainsi que de les modifier, de les convertir, de les exporter, de les importer, de les visionner, de les gérer, de les imprimer, de les numériser, de les ...
- Gestion des calques
- La sélection ...
- Nouveaux formats supplémentaires ...
- Application ...
- Nouveaux filtres ...
- Nouveaux ...
PC Windows 95/98 Paint Shop Pro 5 ...

L'événement!

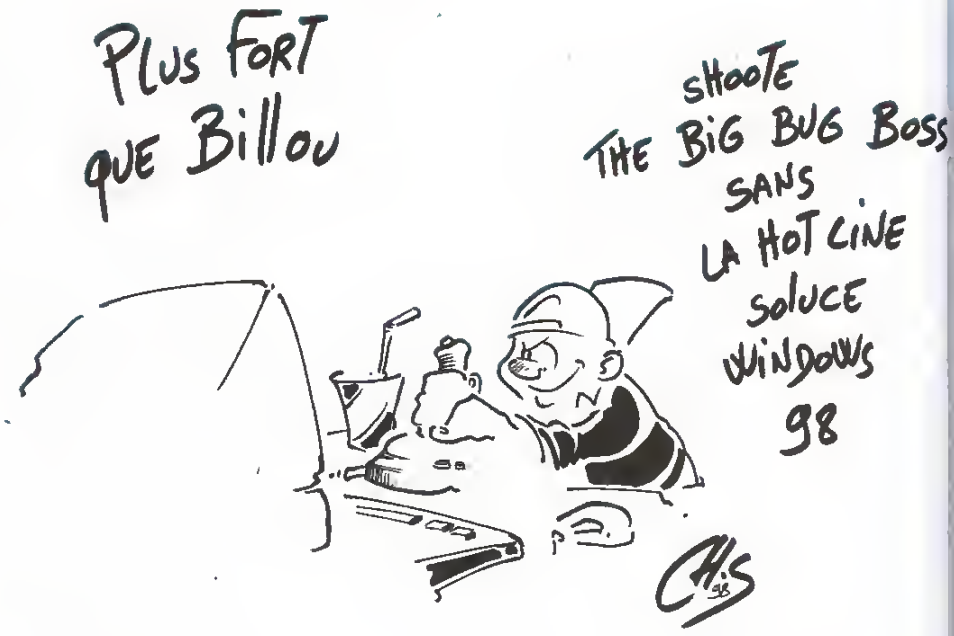
WebSnake 1.2

Capturez et parcourez hors ligne vos sites Web préférés

Si vous avez un ordinateur connecté à un ... modem, vous ne pouvez pas rester ... sur le Web ... Grâce à WebSnake, vous pouvez ... sites ... et ... pour ... hors ligne ... et ... pour ... et ... pour ... et ... pour

L'ASPECT LUDIQUE DE WINDOWS 98

La dernière version du système d'exploitation ne pouvait certainement pas oublier la plus grande partie de ses utilisateurs : les joueurs. Désormais, les possibilités logicielles mises à disposition vont enfin devenir des standards : DirectX, MMX, ActiveMovie, etc.



MATÉRIELLEMENT, tous les derniers composants et périphériques sont supportés : tout type de *joystick*, DVD, cartes son, enceintes, cartes vidéo. Les nouveaux jeux peuvent alors subjuguer l'utilisateur avec des bruitages encore plus réalistes et des effets vidéo en temps réel. Sachez que les jeux sous DOS, sous Windows 3.1 et sous Windows 95 sont toujours compatibles avec Windows 98, ce qui est un point fort par rapport à Windows NT.

Windows 98 intègre un lecteur DVD soft.

Du côté logiciel, *DirectX 5.2* est installé d'office ce qui permet aux logiciels sous Windows d'utiliser des routines très nettement supérieures à celles du GDI par exemple. On y trouve *Direct3D* pour les jeux en 3D (vous vous en seriez douté, non ?), *DirectDraw* qui exploite le *bus* AGP et les puces MMX, *DirectInput* qui prend en compte les nouvelles manettes avec retour de force, *DirectPlay* qui ouvre le PC aux jeux en réseau en gérant la sécurité, *DirectSound 3D* qui gère les effets audio 3D. *DirectX Media* permet d'exploiter *DirectShow*, *DirectAnimation*, *DirectFiles* et des *viewers* VRML. Que de possibilités me direz-vous, mais pourtant ce n'est pas tout. La technologie MMX d'Intel est enfin entièrement supportée pour accélérer les communications et traitements multimédia.

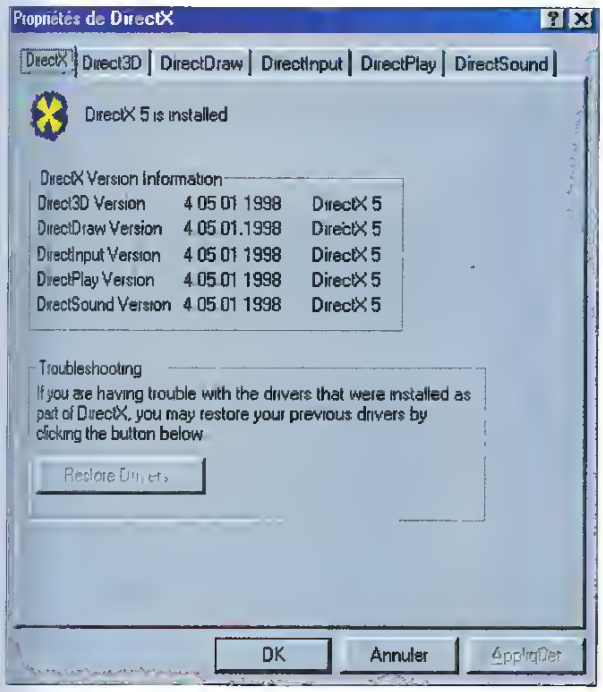
Du côté matériel, *DirectMedia* permet d'accepter les DVD pour lire et traiter les vidéos au format MJPEG, True Motion ou DV, et gère les vidéo-CD. Les applications professionnelles ont également apporté leur contribution dans le domaine du jeu. Ainsi on a vu apparaître *OpenGL* qui était jadis

destiné aux applications de CAO essentiellement, mais qui maintenant permet par sa souplesse des rendus 3D temps réel que l'on retrouve dans de nombreux jeux (*Quake*, par exemple) conçus pour les cartes d'accélération 3D. Bien entendu, si vous n'êtes pas équipé de ce matériel spécifique, vous pourrez quand même exploiter les logiciels conçus pour *OpenGL* car le système émulera alors votre matériel pour obtenir le même rendu, en étant juste un peu plus gourmand en temps de calcul. Regardez donc les économiseurs d'écran 3D en forme de tuyaux de plomberie, ils exploitent justement ces fonctions.

Pour les développeurs amateurs, les nouvelles API disponibles sont accessibles directement par *Java*, *JavaScript* et *VBScript* (mais aussi *Visual Basic 5*, *Delphi* et *C++*). Fermez les yeux et imaginez quelques secondes ce qui pourra sortir de votre *browser*... Les jeux réseau pourront être intégrés dans le navigateur, les pages Web seront réellement multimédia.

En interne, *ActiveMovie* est une nouvelle architecture multimédia qui va permettre facilement de créer de nouvelles applications et jouer du flux vidéo de très haute qualité, incluant les fichiers standards WAV, AVI, MPEG et QuickTime. Ce qui est très intéressant dans toutes ces nouvelles fonctions, c'est l'indépendance matérielle. Soit le matériel est présent et dans ce cas il est réellement exploité en utilisant des routines optimisées, ou alors le matériel est émulé par le logiciel pour pouvoir quand même exécuter le programme.

Au final, ces couches sont entièrement transparentes pour l'utilisateur qui ne saura même pas que *DirectX* est installé après avoir passé la mise à jour de Windows 98. Un gros travail de fond a été fait pour une orientation vraiment multimédia et ludique du système. Les consoles sont-elles alors menacées ? Et il y a fort à parier que Windows 98 va être l'un des moteurs de l'expansion du DVD-ROM, car qui dit vidéo en temps réel plein et écran dit également gros volume de données.



DirectX est enfin intégré de manière transparente.

9,21 FTTC/Min
RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

HORS-SÉRIE
PC FUN SPÉCIAL
SIMULATION & SIERRA

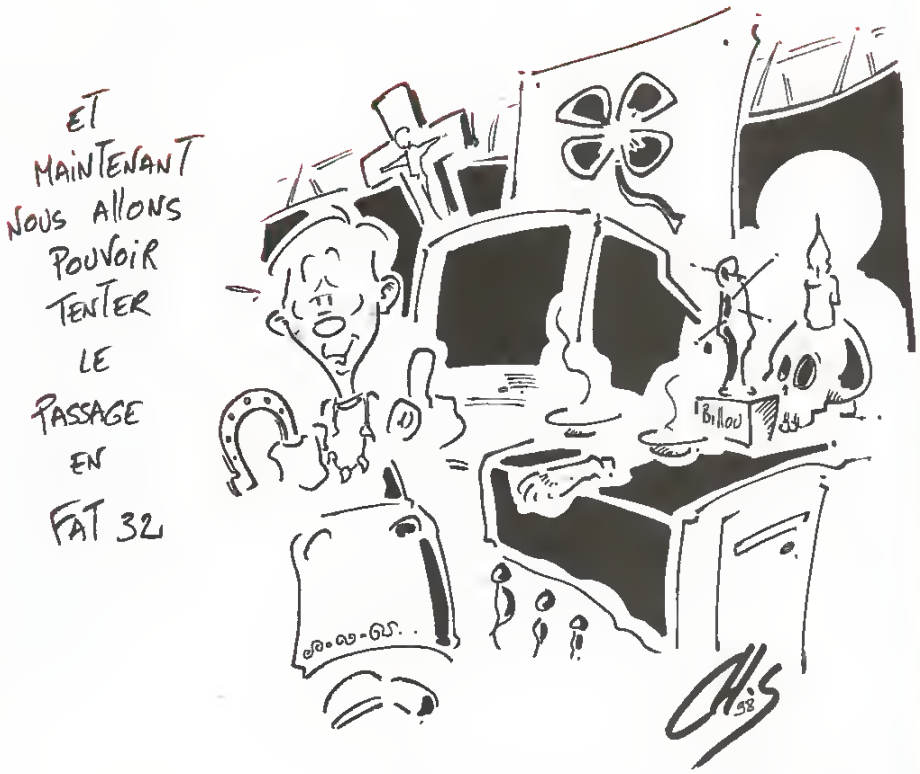
+
3 GRANDS JEUX COMPLETS
3 SUPERS SIMULATIONS

+
1 CÉDÉROM DE DÉMOS JOUABLES

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

PASSEZ EN FAT32

Déjà livré avec la version B de Windows 95, le système de fichiers FAT32 est également disponible sous Windows 98. Il permet de gagner de la place sur les partitions de plus de 32 Mo et gère des disques de plusieurs dizaines de gigaoctets de capacité. Cependant l'opération a ses contraintes et s'avère irréversible.



AVANT de tenter la moindre manipulation, il vous faut absolument la disquette de démarrage créée par le système, pour que vous puissiez au moins redémarrer si l'opération se passe mal. Pour la créer, allez dans le « Panneau de configuration », icône « Ajout/Suppression de programmes », onglet « Disquette de démarrage ».

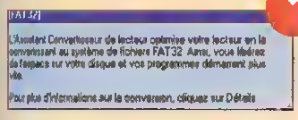
Le système de fichier FAT32 est une version améliorée qui permet de formater des disques de taille supérieure à 2 Go. Les *clusters* utilisés sont également plus petits, ce qui génère moins de perte de place lorsque le disque possède de nombreux fichiers, essentiellement de petite taille. En effet, un disque au format FAT de 1 à 2 Go possède des *clusters* de 32 Ko alors que son homologue FAT32 utilise des *clusters* de 4 Ko. Par exemple, le fichier AUTOEXEC.BAT qui ne dépasse généralement pas 1 Ko occupe effectivement 4 Ko en FAT32, mais 32 Ko en FAT normale, soit une perte (dans ce cas extrême) de 97 % de place disque ! Sachant que dans les deux modes la taille des *clusters* est proportionnelle à l'espace disque, il est intéressant de convertir le disque pour pouvoir y stocker plus de données dès une partition de capacité de plus de 32 Mo. Le gain est évidemment plus visible sur les disques de grande capacité (au moins 1 Go), où après conversion on peut obtenir facilement 100 Mo de place libre supplémentaire.

Cependant, la plus grande partie des utilitaires (*FDisk* par exemple) ne supportent les partitions FAT32 qu'à partir de 512 Mo. Un gain en terme de performances est obtenu après conversion car les accès disque sont plus rapides et les ressources système plus disponibles.

Certains impératifs sont liés au passage d'une partition en FAT32. Ainsi vous ne pourrez plus utiliser vos vieux utilitaires de disques de type *Norton* ou *PCTools* car les vieilles versions ne comprennent malheureusement pas ce système de fichiers. Leur utilisation risquerait de détruire toutes vos données. De même les antivirus à utiliser devront être les plus récents sur le marché, car sinon ils risquent de détecter que le secteur de démarrage a changé, et donc tenter de replacer l'ancien qui ne correspond alors pas au nouveau format, d'où embrouille.

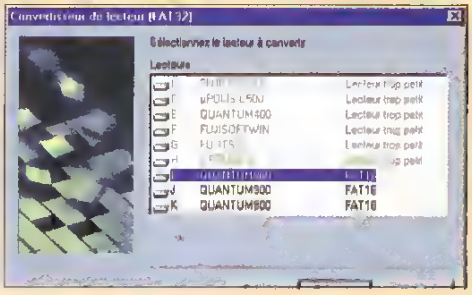
Si vous passez en FAT32, vous ne pourrez plus revenir en arrière. L'opération est irrémédiable, sauf si vous reformatez tout (bonne chance !). Vous ne pourrez plus effectuer de *Dual-Boot* avec votre ancienne version de MS-DOS car elle ne lisait que la FAT qui ne correspond plus au format de votre disque. Vous ne pourrez plus compresser vos disques avec les outils de compression et donc il vous faut entièrement décompresser vos disques avant de les convertir. Les disques amovibles convertis en FAT32 ne pourront pas être lus sous d'autres systèmes d'exploitation ne comprenant pas ce format, comme Windows 3.1, DOS ou la première version de Windows 95. Les seuls outils systèmes sachant gérer le nouveau format sont *Fdisk*, *Format*, *Scandisk*, *Defrag* et certains outils du commerce comme *Partition Magic*. Il est fortement recommandé d'effectuer une sauvegarde totale de vos données avant la conversion car cette opération est qualifiée de risquée. Si vous êtes assez téméraire, vous pouvez alors envisager l'étape de conversion. ■

C'EST PARTI !

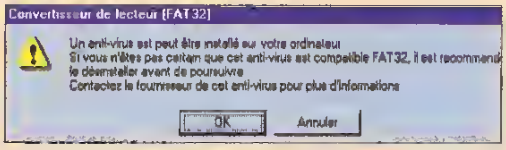


1 Pour lancer l'utilitaire de conversion, aller dans le menu « Démarrer/Programmes/Accessoires/Outils système/Convertisseur de lecteur FAT32 ». Un assistant vous guidera tout au long de l'opération.

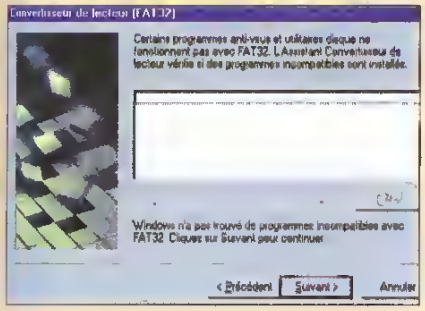
2 Le bouton « Détail » vous préviendra – entre autres – qu'il vous fait désactiver les fonctions de veille pour commencer l'opération. Cliquez sur le bouton « OK » pour choisir les lecteurs que vous désirez convertir. L'outil a bridé intentionnellement certains lecteurs qu'il qualifie de trop petits. La conversion ne pourra être effectuée que sur des partitions de plus de 512 Mo.



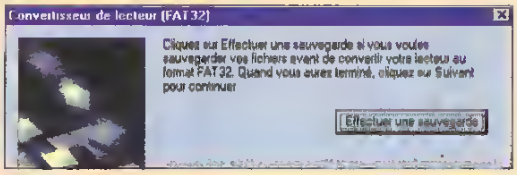
3 L'outil vous informera que l'utilisation d'antivirus peut être dangereuse pour passer en FAT32.



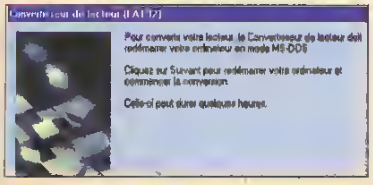
4 Lorsqu'aucun outil critique n'est plus actif, vous pouvez convertir le lecteur.



5 Un message vous rappelle qu'il est fortement conseillé d'effectuer une sauvegarde.



6 Vous pensiez que c'était fini ? Et bien non, ce n'est que le début, la conversion ne peut se faire que depuis le DOS.

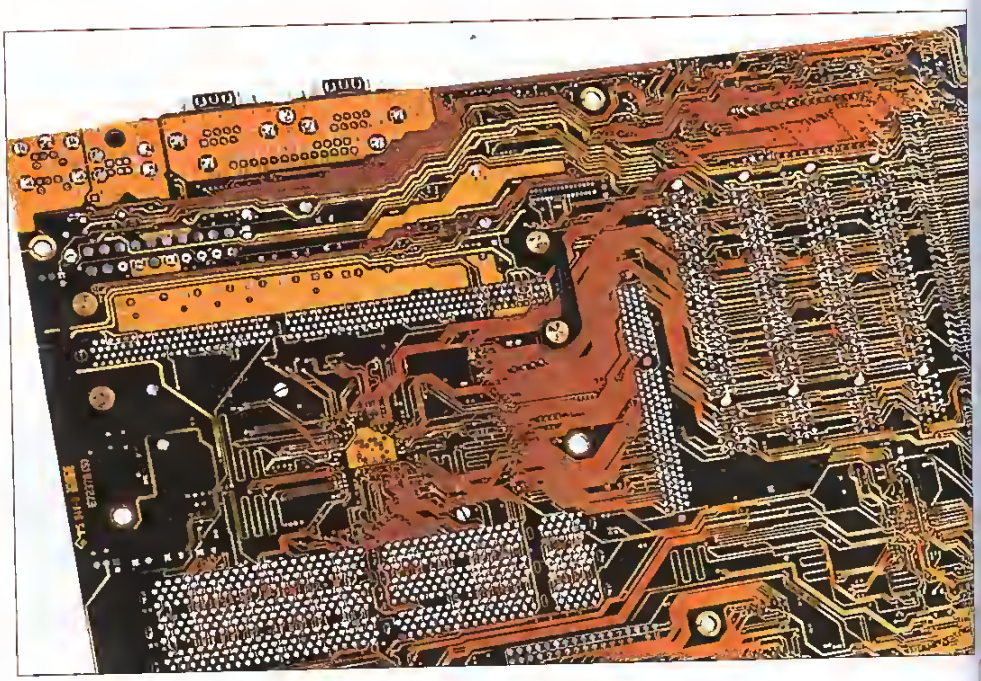


7 Windows profitera de l'opération pour défragmenter le disque et améliorer ses performances. Il vous est possible également d'utiliser le convertisseur directement sous DOS en utilisant la commande « CVT [x :]» où « x :» désigne votre lecteur à convertir. Bien entendu cet utilitaire doit être exécuté depuis un démarrage sous MS-DOS et non pas depuis Windows.

Surtout, n'oubliez pas : « Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à convertir votre lecteur en FAT32. Si vous échouez, nous nierons avoir eu connaissance de vos agissements ! ». Bonne chance !

LISEZ DANS LES ENTRAILLES DU PC

À peine connue sous Windows 3.1, largement remodelée sous Windows 95, la base de registres de Windows 98 possède une nouvelle arborescence et de nouveaux outils pour la traiter.



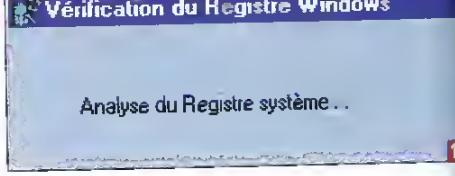
SOUS Windows 95, lorsque la base de registres était corrompue (fichiers SYSTEM.DAT et USER.DAT), il fallait tout simplement la remplacer par sa sauvegarde, qui elle-même pouvait être corrompue (SYSTEM.DAO et USER.DAO). Désormais, le système est équipé d'un outil qui va tenter de déceler les incohérences ou tout autre problème présent dans la base. Cette vérification est effectuée systématiquement à chaque démarrage de l'ordinateur sans que vous puissiez vous en rendre compte. Tous les jours, une sauvegarde est effectuée pour pouvoir être réutilisée en cas de problème. Jusqu'à cinq versions différentes de la base peuvent être sauvées.

Vu la taille des fichiers concernés, à peu près deux fois plus gros que ceux de Windows 95, ils auraient pris énormément de place s'ils n'avaient pas été compressés. On les retrouve donc dans des fichiers Cabinets (l'équivalent pour Microsoft de fichiers .ZIP) dans le sous-répertoire « SYSBCKUP » du répertoire de Windows. Sachant que l'utilitaire *Cabview* (un ancien *PowerToy* de Windows 95) est intégré au système, vous pouvez vérifier en double-cliquant sur ces fichiers que les fichiers système WINDOWS.INI et SYSTEM.INI y figurent également.

Pour lancer l'outil de vérification de la base de registres, aller dans le menu « Démarrer/Programmes/Accessoires/Outils système/Informations système » puis dans le menu « Vérification du registre » ou tout simplement exécutez le programme *SCANREGW.EXE*.

Utiliser la base de registres

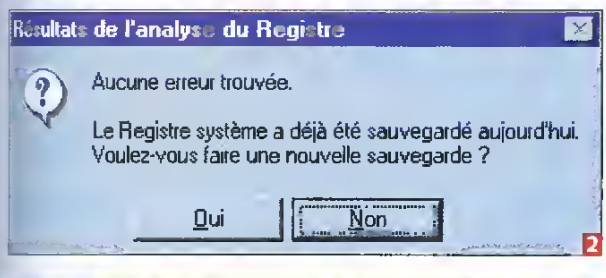
Lorsque vous lancez par vous-même le programme, si vous voyez apparaître les deux écrans ci-contre successivement (**1** et **2**), c'est qu'il n'y a aucun problème. Dans le cas contraire, l'outil redémarrera en mode MS-DOS pour effectuer lui-

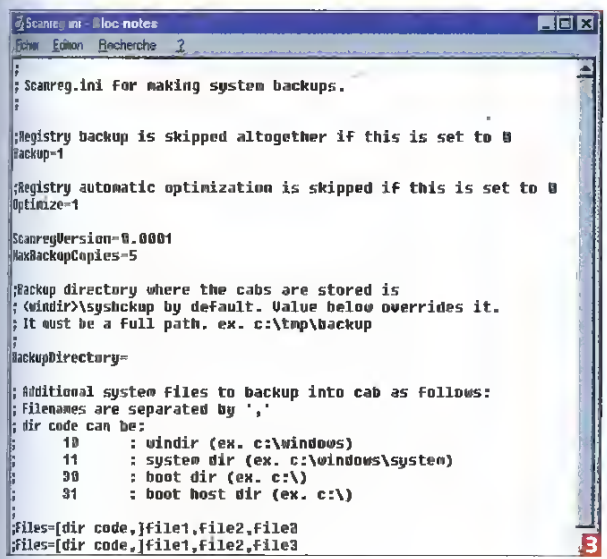


ATTENTION

Pour des raisons de compatibilité, l'arborescence des entrées de la base de registres de Windows 98 n'a pas été modifiée, donc les experts pourront encore réutiliser la plupart des trucs et astuces qui nécessitaient la modification de la base de registres de Windows 95.

même la réparation ou vous demander de taper ultérieurement «SCANREG.EXE /fix» si la base est réparable ou « SCANREG.EXE /restore» lorsqu'il aura redémarré. En effet, l'accès à ce fichier est impossible depuis Windows car il est utilisé par le système et les autres logiciels en permanence.
Si vous désirez utiliser cet outil dans un fichier script (*batch* ou autre), utilisez la commande « SCANREGW.EXE /autorun » car elle n'affichera aucune fenêtre et se fermera automatiquement, ce qui sera transparent pour l'utilisateur (c'est exactement cette commande qui est exécutée au démarrage de Windows). Les autres paramètres non documentés mais dont le nom est suffisamment explicite sont « /autoscan », « /scanonly » et « /sagerun ». Il est possible de paramétrer l'outil sous Windows en modifiant le fichier « C :\WINDOWS\SCANREG.INI ».
La clef « Backup » mise à 0 empêche la sauvegarde de la base (ne le faites surtout pas !). La clef « Optimize » à 1 permet d'améliorer l'utilisation de la base. La clef « MaxBackupCopies » est à 5 par défaut, mais vous pouvez sans problème la placer à 3 pour ne pas effectuer tant de copies de sauvegarde. Vous pouvez même spécifier un autre chemin où stocker les copies de sauvegarde avec la clef « MaxBackupCopies » (3).





DERNIÈRE OFFRE AVANT AUGMENTATION

PC FUN POUR 26F LE NUMÉRO

RAISONNEZ MALIN
ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI !

Bon ou photocopie à retourner accompagné du reglement à l'ordre de Pressimage :
PC FUN – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **289 F** (étranger & Dom-Tom 418 F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Exp. : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

FB41B

❑ M. ❑ Mme
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....
Pays : .....Tél. : .....
Date : .....Signature :

Les données ci-dessus seront traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

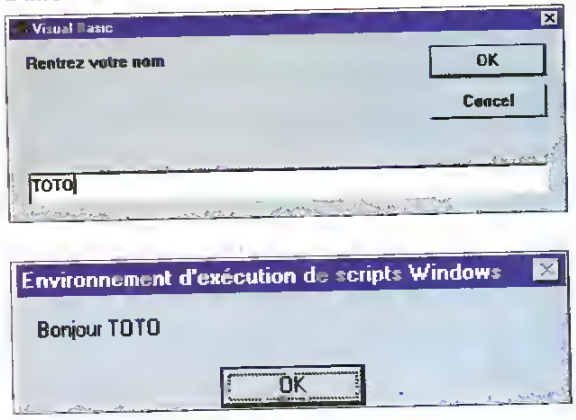
UN RETOUR À LA PROGRAMMATION

Souvenez-vous, c'était hier... Les premières versions du DOS disposaient d'un système d'exécution de commandes présentes dans un fichier, les batches (traitements par lots). Cette technique a perduré des années, jusqu'à ce que Windows se décide enfin à intégrer un système bien plus performant, le Windows Scripting Host.

CONTRAIREMENT aux *batches*, le WSH n'est pas inclu dans les entrailles du système, mais il est un service complémentaire et ouvert. Techniquement, ce service repose sur le modèle COM et permet dans l'absolu d'exécuter tout type de script programmé dans tout langage conforme au modèle. Dans la réalité, après installation du service, le système peut exécuter du *VBScript* et du *JavaScript*, aussi bien depuis la ligne de commande que par l'interface graphique. Microsoft a ainsi laissé ouverte la voie à d'autres interpréteurs de type REXX, TCL ou Perl, ce qui sera très utile pour les administrateurs (Web, réseau et bureautique). *WSCRIPT.EXE* et *CSCRIPT.EXE* permettent respectivement d'exécuter les scripts sur l'interface graphique et en ligne de commande. Ces scripts font office de programmes indépendants mais peuvent également être insérés simplement dans une page Web : *Internet Explorer* les comprendra comme un composant *ActiveX*. Avec *Internet Information Server*, ces scripts peuvent être exécutés du côté du serveur et non plus sur le client. Tout comme les *batches*, les scripts peuvent accepter des paramètres en ligne de commande. Il sera plus facile de les indiquer sous DOS avec la syntaxe suivante « CSCRIPT.EXE <Fichier Script> <Paramètres>». Lorsque vous lancez directement *WSCRIPT.EXE*, une fenêtre apparaît vous permettant de paramétrer le comportement à l'exécution : logo s'affichant lorsque les scripts sont exécutés en ligne de commande et délai maximal d'exécution des scripts. Il est possible d'individualiser ces paramètres pour chaque script, en accédant aux propriétés du fichier avec le bouton droit de la souris (menu contextuel). Cela aura pour effet de créer un fichier .WSH associé au fichier dans le même répertoire, exactement comme les fichiers .PIF des exécutables.

Vous trouverez des exemples de scripts sur « C:\WINDOWS\SAMPLES\WSH ». Double-cliquez sur les fichiers .JS ou .VBS pour exécuter respectivement les fichiers en *JavaScript* ou en *VBScript* et n'hésitez pas à éditer leur contenu avec le Bloc-notes. Vous remarquerez alors que la source est lisible. En effet, contrairement aux programmes compilés (.EXE) le script est ici interprété. Cela vous permet de modifier à loisir ces exemples : on peut dire que Windows 98 est fourni avec un langage de programmation entièrement opérationnel. Plus besoin d'aller acheter *Visual Basic* pour programmer des tâches automatiques ou répétitives, il suffit de le faire directement en *VBScript*! Cependant, contrairement à un vrai langage de programmation, on est ici en présence d'un script, c'est-à-dire une exécution sans interface utilisateur (sauf si intégré dans une page Web). Vous ne pourrez donc pas l'utiliser pour faire un jeu d'arcade, mais plutôt pour traiter des fichiers par exemple.

Notre premier programme permet la saisie d'informations...



... et leur réutilisation.

Premiers pas en VBScript

Puisque vous venez de voir de manière un peu abstraite le *scripting* sous Windows 98, nous allons effectuer nos premiers pas pour créer nous-même notre premier programme en *VBScript*. Il faut savoir que l'environnement de développement se limite au simple Bloc-notes. Essayez de vous procurer la documentation complète du langage (elle ne s'invente pas) ou à défaut celle de VB ou de VBA, pour pouvoir réellement programmer par vous-même. Comme pour les fichiers *batches*, les lignes contiennent des commandes qui sont exécutées successivement. Les commandes permettent d'effectuer des actions ou modifier des valeurs. La plupart des scripts auront besoin de contenir cette ligne :

```
[«Set WebShell = WScript.CreateObjec
```

```
(«WScript.Shell»)».]
```

Elle définit l'objet « WshShell » qui permettra d'accéder aux fonctions du système : afficher une boîte de messages, obtenir des informations système, etc. La programmation du script est orientée objet, c'est-à-dire qu'un objet donnera accès à ses propriétés (données personnelles qui le caractérisent) et méthodes (actions liées à l'objet). Les trois lignes suivantes permettent d'exploiter des informations saisies par un utilisateur :

```
[Set WshShell = WScript.CreateObject
(«WScript.Shell»)
Nom = InputBox(«Rentrez votre nom»)
WshShell.Popup «Bonjour « & Nom]
```

Enregistrez ce fichier avec l'extension .VBS et exécutez-le par un double clic.

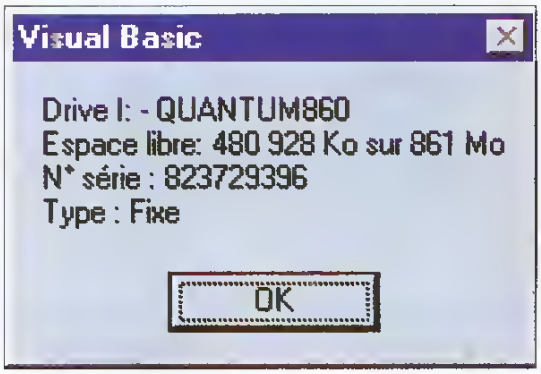
Effectivement on est loin d'un logiciel commercial, mais cela permet de se faire une bonne idée de ce qu'est la programmation. Dans notre cas, les trois étapes correspondent à définir notre objet, demander des informations récupérées dans la variable « Nom » puis les afficher avec notre objet. Ce programme n'a vraiment aucun intérêt autre que didactique, mais les scripts permettent de créer des applications plus complexes faisant intervenir les réseaux, base de registres et autres applications. Pour continuer, voici un script qui vous donne toutes les informations sur vos unités disques :

```
[Dim fs, d, s, dc
Set fs = CreateObject(«Scriptiog.File
SystemObject»)
Set dc = fs.Drives
on error resume next
for each d in dc
  rem Set d = fs.GetDrive(fs.GetDriveName
  (drvPath))
  s = «Drive « & d.DriveLetter & «: - «
  if d.DriveType = Remote then
    s = s & d.ShareName  & vbCrLf
  else
    s = s & d.VolumeName  & vbCrLf
  end if
  s = s & «Espace libre: « & FormatNumber
  (d.FreeSpace/1024, 0)
  s = s & « Ko sur « & FormatNumber(d.Total
  Size/(1024*1024),0) & « Mo» & vbCrLf
  s = s & «N° série : « & d.SerialNumber &
  vbCrLf
  s = s & «Type : «
  Select Case d.DriveType
    Case 0: s = s & «inconnu»
    Case 1: s = s & «amovible»
    Case 2: s = s & «Fixe»
    Case 3: s = s & «Réseau»
    Case 4: s = s & «CD-ROM»
    Case 5: s = s & «RAM Disk»
  End Select
  MsgBox s
Next]
```

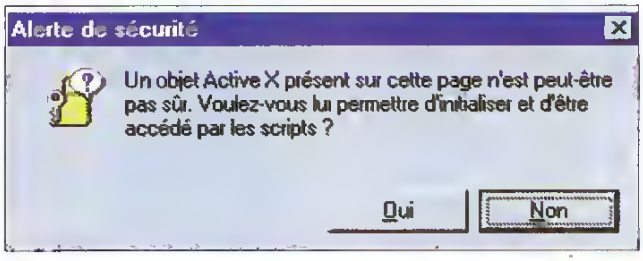
Dès que la tâche se complique, le script s'allonge quelque peu. Les scripts pouvant être exécutés sous *Internet Explorer*, voici de manière très simple la façon de les intégrer dans une page HTML (vierge dans notre cas) :

```
[<HTML>
<HEAD><TITLE>Test</TITLE></HEAD>
<BODY>
Page de test
<SCRIPT language=»VSScript» SRC=»-
TEST2.VBS»>
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>]
```

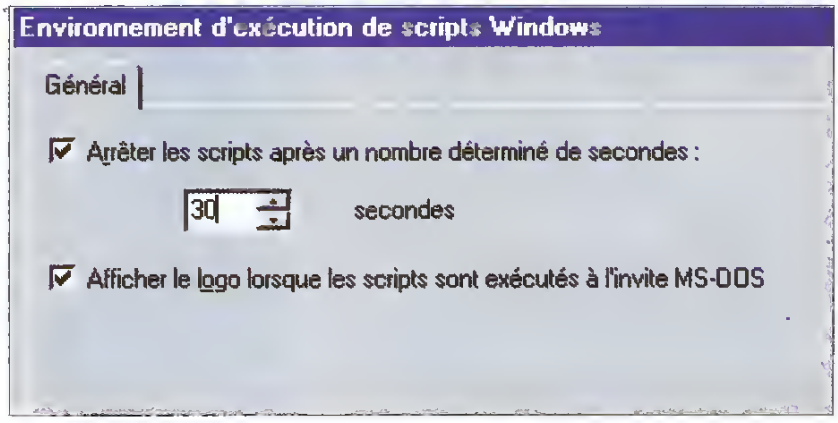
Vous aurez compris par vous-même que notre script s'appelle TEST2.VBS. Nommez ceffe page TEST2.HTM et lancez-la. Une boîte de dialogues surgit aussitôt pour vous indiquer de faire attention à l'exécution des scripts qui peuvent avoir un comportement non sécurisé. Effectivement, nous accédons aux informations du disque. Une étude plus approfondie du système ne rentre pas dans le cadre de ce dossier, mais nous pouvons vous annoncer dés maintenant que ***PC FUN*** vous proposera très bientôt une série d'articles d'initiation sur le sujet... ■



La gestion des disques en scripts, rien de plus facile.



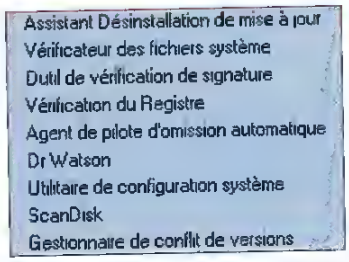
La sécurité d'Internet Explorer prévient du danger d'exécuter les scripts.



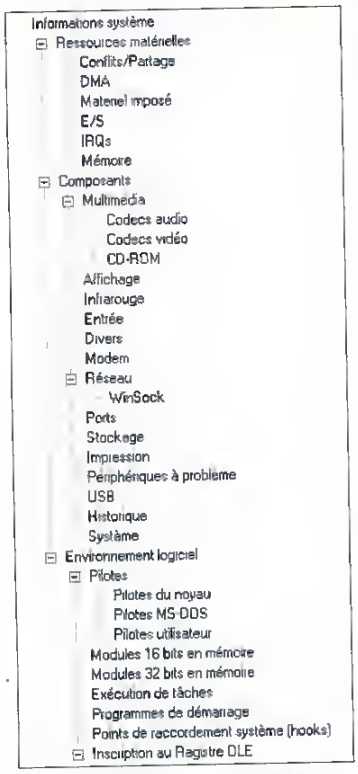
Paramétrez le comportement des scripts lors de leur exécution.

L'AVENTURE INTÉRIEURE

Voici un nouveau réflexe à acquérir : lancer l'outil d'informations du système dès qu'un dysfonctionnement se fait sentir. Il détecte automatiquement tout problème et présente des comptes-rendus très détaillés. Inutile de chercher par vous-même et dans tous les sens l'origine du conflit.



Le menu « Outils » donne accès à de nombreux utilitaires.

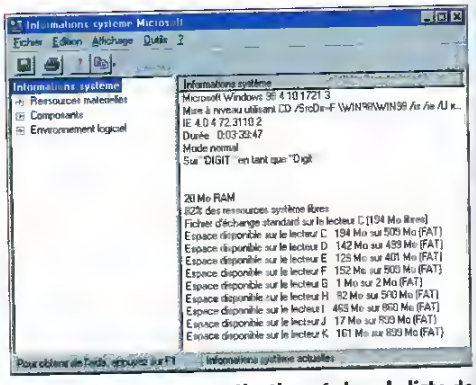


Les informations classées peuvent concerner tous les éléments du système.

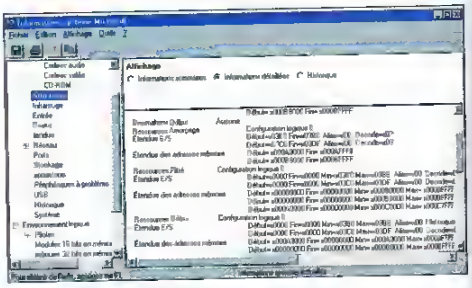
CET outil est accessible sous « C :\Program Files\Fichiers communs\Microsoft Shared\MSinfo\MSINFO32.EXE » lorsque vous l'avez installé, ou plus simplement dans le menu « Démarrer/Programmes/Accessoires/Outils système/Informations système ». L'interface affiche les informations du système actualisées. Elles sont regroupées en trois catégories : les ressources matérielles, les composants et l'environnement logiciel. Cliquez sur les « + » de la liste de gauche pour en découvrir le contenu. Pour déceler un conflit matériel, rien de plus simple que d'aller dans « Ressources matérielles/Conflits/Partage ».

L'utilisation de cet outil permet également d'approfondir vos connaissances du système. Regardez dans « Environnement logiciel/Exécution des tâches », vous serez surpris de voir qu'il y a tant de programmes en cours d'exécution. L'inscription au registre OLE permet de voir quels objets existent sur le système ; ceux-ci peuvent être utilisés dans n'importe quelle application. Sachez cependant que les informations affichées n'ont qu'un but de consultation et ne permettent en aucun cas d'apporter la moindre modification au système. Il sert essentiellement à la *hot-line* de Microsoft pour tenter d'analyser les problèmes des utilisateurs, les erreurs apparaissant en bleu dans la zone de droite. Il est possible d'enregistrer le contenu de l'intégralité des rapports en un seul fichier texte grâce au menu « Fichier/Exporter ». Ce fichier pourra alors être analysé par une personne compétente. Le menu « Fichier/Imprimer » permet l'impression directe de ce même document, mais elle est déconseillée car la taille de ce rapport peut générer une centaine de pages à imprimer.

Le menu « Outils » est un point essentiel de ce programme. Il donne accès à de nombreux utilitaires qui ne figurent pas forcément parmi les raccourcis présents dans les accessoires du menu « Démarrer ». Ces outils sont donc assez inaccessibles et il est plutôt difficile de retenir leur localisation. C'est probablement une faiblesse ergonomique majeure du système.



Pour chaque élément sélectionné dans la liste de gauche, les informations détaillées apparaissent dans celle de droite.



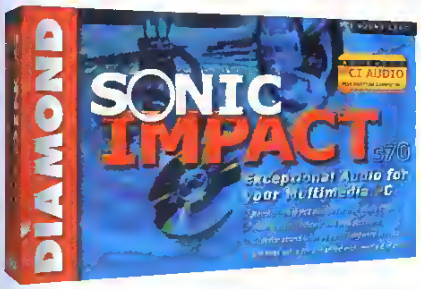
Les informations sont parfois un peu techniques.

Cependant, ces outils offrent des possibilités d'intervention lorsqu'un problème a été localisé, ou tout simplement pour effectuer de la maintenance préventive. L'outil *Dr Watson* par exemple, installe une icône sur la partie système de la barre des tâches. Lorsqu'un problème survient, *Dr Watson* va effectuer une analyse complète du système pour tenter de déceler la cause du dysfonctionnement. En comparant ce cliché, la source de l'erreur sera localisée.

L'affichage avancé donne accès à un grand nombre d'onglets dédiés, chacun, à une fonction du système. On y retrouve les mêmes informations que dans l'outils « Informations système ». N'hésitez pas à utiliser les différents outils système. Avec un peu de temps, vous comprendrez mieux les mécanismes internes et deviendrez alors plus apte à corriger par vous-même les problèmes que vous pourrez rencontrer.

carte son Sonic Impact :

simple, efficace et vraiment économique.



Entendez tout, du plus petit battement d'ailes d'un papillon au grondement de tonnerre crescendo de la Neuvième Symphonie de Beethoven. Ajoutez à votre PC multimédia toute une gamme de sons sensibles ou véloces avec la carte son PCI Sonic Impact. Elle donne vie aux titres multimédia les plus actuels, aux applications musicales, aux sites interactifs Internet et aux jeux. Préparez vos oreilles et mettez-vous à jour maintenant avec la Sonic Impact s70 pour un son PC haute fidélité sous Windows® 95 et 98, Windows NT™ et DOS.

- → Conception PCI révolutionnaire.
- → Installation facile.
- → Accélère DirectSound™ et DirectSound 3D™.
- → Son de qualité supérieure avec une wavetable 64 voix matériels.
- → Son 3D avec Microsoft® DirectSound 3D™.
- → Compatible SoundBlaster Pro™.

REVENDEURS : **magasins Boulanger, Carrefour, FNAC, hypermarchés Géant, Surcouf et tous les bons revendeurs informatique.**

Diamond Multimedia Systems France
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01

BBS multilangues modem 28.8 K8 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334 America Online (Keyword : DIAMOND).

Arrow Computer, Tél. : 01 60 92 60 00 - **Banque Magnétique**, Tél. : 01 39 33 98 00
High Tech Services, Tél. : 04 42 20 59 59 - **Ingram Micro**, Tél. : 03 20 88 58 00 - **Karma**, Tél. : 01 46 74 56 56

Sonic Impact est une marque commerciale ou une marque déposée de Diamond Multimedia Systems.

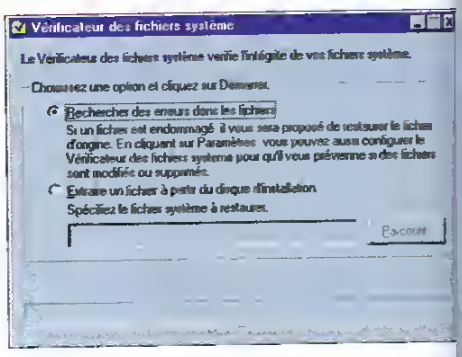
Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

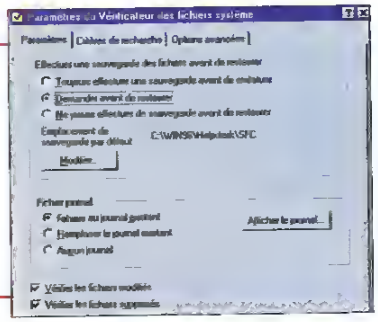
http://www.diamondmm.de

PRÉSERVER L'INTÉGRITÉ DU SYSTÈME

À chaque nouvelle version d'un produit apparaissent des améliorations, mais également du côté sombre du logiciel : des problèmes potentiels... Windows 98 est fourni en standard avec des outils de maintenance permettant de réparer et de nettoyer le système. Si l'OS était stable et fiable, il n'y aurait pas besoin de ces accessoires...

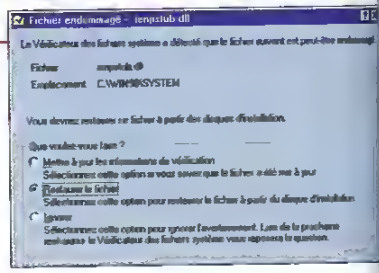


LA maintenance du PC ne doit pas être faite exclusivement de manière curative mais aussi préventive. Lorsque les problèmes font surface, il est souvent trop tard. C'est pourquoi nous allons voir comment aspirer les poussières sur un PC avant qu'il s'encrasse. L'outil tant attendu s'appelle « Vérificateur de fichiers système » ou plus communément SFC.EXE. Il est accessible par l'outil d'Informations système dans son menu « Outil/Vérificateur des fichiers système », mais de manière beaucoup plus directe en passant par le menu « Démarrer/Exécuter/SFC.EXE ». Pour un accès rapide, placez donc un raccourci sur le bureau. À son lancement, deux options permettent de demander la vérification ou de remplacer individuellement un fichier par celui présent sur le CD-ROM d'installation.

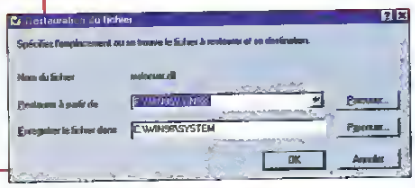


1 Les paramètres permettent de spécifier l'opération à effectuer et d'indiquer ce qu'il faut faire lorsqu'un problème est rencontré. Paramétrez cette fenêtre comme sur l'image ci-contre.

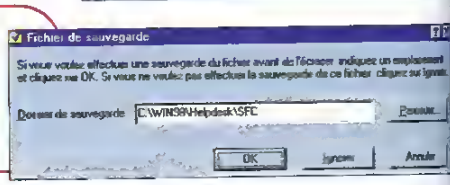
2 Nul besoin de vous préoccuper des critères de recherche ou des options avancées pour une première utilisation. Cliquez sur « OK » pour revenir à la fenêtre précédente et lancez le traitement. Lorsqu'un fichier est corrompu, modifié ou manquant, une fenêtre surgit pour demander ce qu'il faut en faire. Si vous n'avez pas récemment installé un logiciel utilisant ce fichier et qu'aucun plantage n'est survenu, conservez-le tel quel si la date est plus récente, mais si la différence de taille est importante, il est probablement endommagé alors restaurez-le.



3 Parfois, des numéros de version sont indiqués pour vous aider dans votre choix. Il est conseillé de garder la plus récente. Lors d'une restauration, l'emplacement de la source et de la destination est à valider. Laissez-le tel quel et cliquez sur « OK », sauf si les fichiers d'installation se situent à un autre endroit.

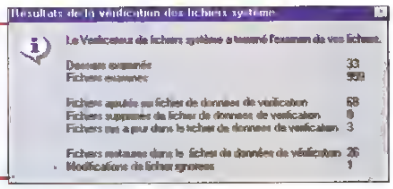


4 Une copie de sauvegarde peut être effectuée, pour éviter d'écraser l'ancien fichier. Ainsi, si votre décision provoque un comportement anormal de l'ordinateur après avoir redémarré, vous pourrez toujours replacer à la main l'ancien fichier. Il est conseillé d'indiquer le répertoire « C:\WIN98\HELPDESK \SFC » car il correspond à celui préconisé par la *hot-line* de Microsoft.

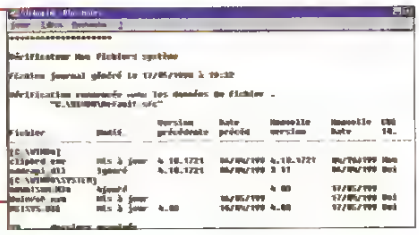


5 À chaque différence rencontrée entre les renseignements contenus dans la base et le résultat d'analyse du fichier, la même succession de boîtes de dialogue sera affichée. Lorsque vous l'utiliserez pour la première fois, ne soyez pas surpris par leur nombre, c'est juste que la base de données n'est pas à jour. L'essentiel est d'exécuter cette manipulation régulièrement.

6 Des statistiques sont affichées pour vous informer des opérations qui auront été effectuées lors de l'analyse.



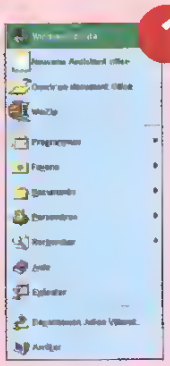
7 Le fichier SFCLOG .TXT présent dans le répertoire de Windows contient aussi des informations que vous pourrez consulter ultérieurement.



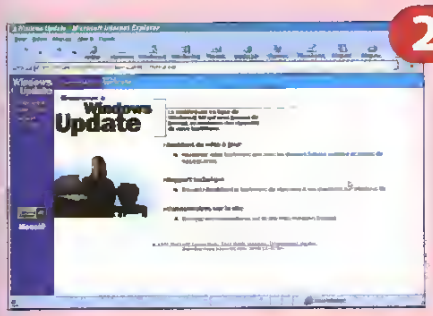
METTEZ À JOUR VOTRE SYSTÈME PAR INTERNET

Big Browser is helping you

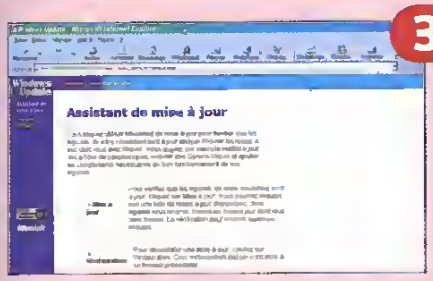
Dans Windows 98, Microsoft a prévu un système de mise à jour du produit par Internet. Voici donc comment procéder. Attention, celo implique que vous vous soyez déjò inscrit électroniquement ouprès de Microsoft. À ce propos, méfiez-vous : si vous ne cochez pos lo bonne case, votre configurotion sera envoyée à Microsoft : c'est pos très joli ço, M. Billou.



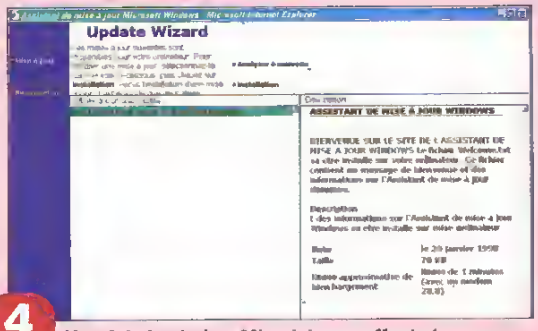
1 Le choix « Windows Update » du menu « Démarrer » permet d'accéder au système de mise à jour automatique sur Internet. Attention : il faut être connecté avant !



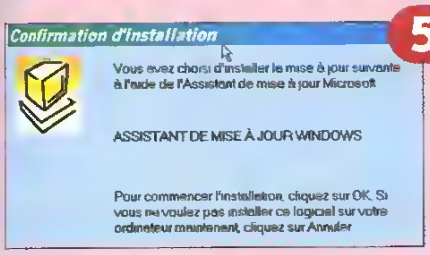
2 Une fois *Windows Update* lancé, vous pourrez aller dans la « Base d'aide technique » ou lancer l'« Assistant de mise à jour ». C'est bien évidemment ce second choix qui nous intéresse.



3 L'Assistant de mise à jour offre deux choix : le premier permet de mettre à jour le système, le second permet au contraire d'ôter des mises à jour que l'on a installées auparavant.



4 Une fois le choix « Mise à jour » effectué, on se retrouve sous cette fenêtre qui indique quelles sont les nouveautés que vous pouvez télécharger. Son affichage peut prendre quelques minutes la première fois, juste le temps que le composant ActiveX dédié soit chargé. Notez que dans notre cas, c'est une mise à jour de... l'Assistant de mise à jour, qui nous est proposée !

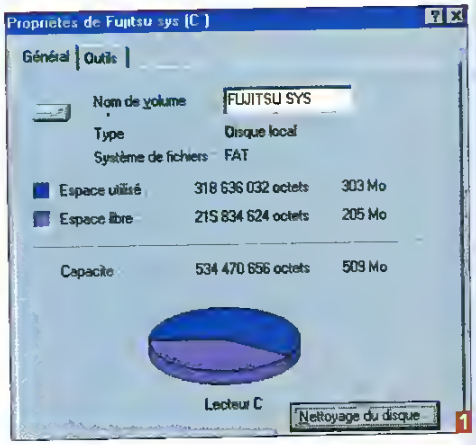


5 L'éternelle boîte de dialogue de confirmation : bien sûr que je veux l'installer, puisque j'ai cliqué sur « Installer ». Andouille !

6 Youpi ! Tout s'est bien déroulé.

NETTOYAGE DE PRINTEMPS

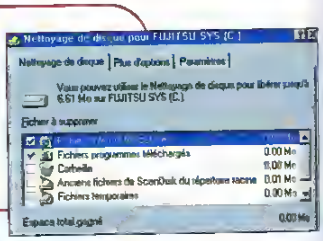
Contrairement aux idées reçues, le processeur du PC n'est qu'un facteur de performances parmi d'autres. La vitesse du disque, si elle est entravée, ralentit considérablement les programmes. Justement, Windows 98 propose un outil de défragmentation saphistiqué.

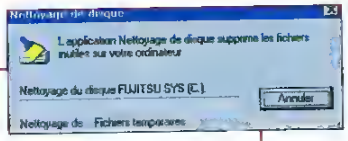


AVANT tout, regardez l'espace disque restant sur votre lecteur système. Pas de quoi s'en vanter, le système a plutôt pris ses aises (ci-contre). Et ce n'est que le début. Au fil du temps les fichiers .LOG, c'est-à-dire ceux qui résultent de l'utilisation des outils vont grossir de plus en plus et vont donc forcément être fragmentés car entretemps d'autres fichiers auront été créés. Et ainsi de suite. De temps en temps, il est bon de vérifier l'état du système. Après les manipulations que nous allons voir, Windows 98 aura retrouvé une nouvelle jeunesse et marchera plus vite. Dans notre cas c'est essentiellement « marche ou crève ».

1 Commencez donc par aller dans le menu « Démarrer/Programmes/Accessoires/Ou-tils système/Nettoyage de disques ». C'est un des nombreux nouveaux utilitaires.

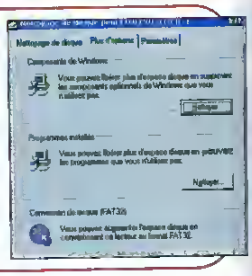
2 Une boîte de dialogue apparaît pour vous demander l'unité disque à traiter. Aussitôt après, le système analyse rapidement ce disque pour vous proposer une liste d'actions que l'on peut y appliquer.



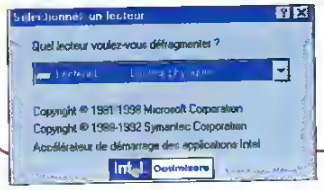


3 Chaque ligne possède une description détaillée, et il est possible de consulter les fichiers concernés par l'opération. Cochez les cases, une estimation de la place totale disque économisée est faite en temps réel. Cochez « OK » pour déclencher la suppression de ces fichiers devenus superflus.

4 Cet onglet offre des options complémentaires. Vous pourrez ainsi supprimer les composants de Windows et les programmes inutiles. On peut même convertir les lecteurs de grande capacité en FAT32.

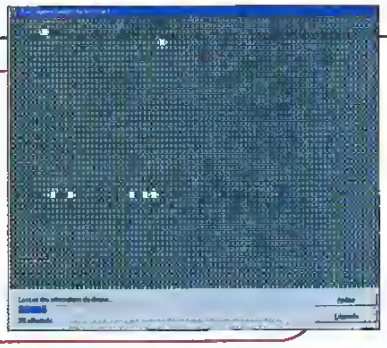


5 Comparez le résultat entre la place disque disponible avant et après le traitement. Étonnant, non ? Ce n'est pas fini. L'opération suivante consiste à utiliser un utilitaire déjà connu des utilisateurs de Windows 95, mais qui a pourtant bien évolué : le défragmenteur de disques.



6 Comme on peut l'apercevoir à son lancement (Defrag en ligne de commande ou par les propriétés du lecteur puis l'onglet « Outils »), Intel a mis son nez dedans. Les détracteurs du système *Wintel* vont pouvoir s'en donner à cœur joie. La défragmentation du disque n'est absolument pas plus rapide, bien au contraire.

7 C'est regrettable qu'aucun effort n'ait été fait ici, des défragmenteurs en une passe existent sur le marché. Cependant la méthode a changé. Les fichiers ne sont plus seulement installés de manière continue sur le disque, mais leur emplacement est choisi de telle sorte que leur chargement soit plus rapide. On peut comparer cela à la méthode de disposition d'un fichier sur CD-ROM, selon qu'il est plus ou moins éloigné du centre.

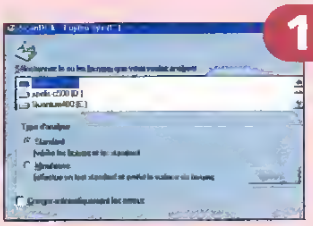


8 Vous pouvez observer la réorganisation par vous-même. Au final, vous obtiendrez un gain de place appréciable car les fichiers ne sont plus morcelés, mais également un gain de rapidité pour cette même raison et par la réorganisation judicieuse sur le disque.

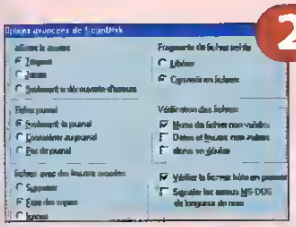
LA VÉRIFICATION DU DISQUE

Une nouvelle fée du logis

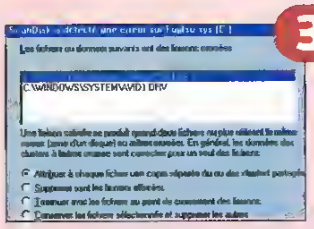
Scandisk est un programme bien connu des utilisateurs de Windows 95, mais qui a eu quand même droit à des améliorations notables. Par mesure de sécurité, il est bien sûr conseillé de vérifier régulièrement chacun de ses lecteurs. L'utilitaire est présent dans le menu « Démarrer/Programmes/Accessoires/Outils Système/Scandisk ».



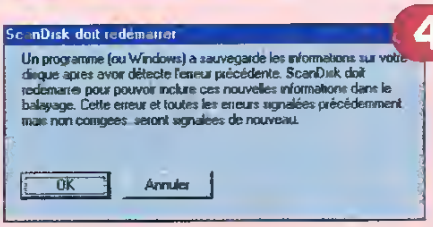
1 L'interface permet de choisir le lecteur à vérifier.



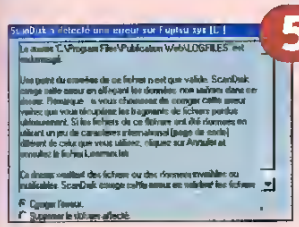
2 Les paramètres avancés permettent de définir le niveau de contrôle à effectuer.



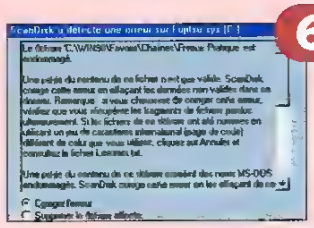
3 Si des erreurs apparaissent, il faut dupliquer les fichiers puis recopier les originaux à la main.



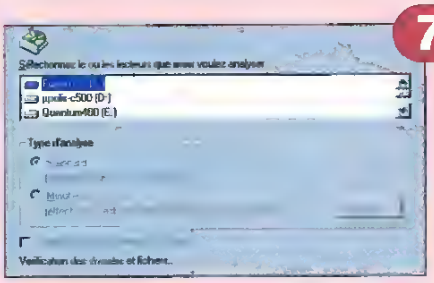
4 Ce message apparaît lorsqu'un logiciel a effectué un accès disque pendant le traitement. Mais ce n'est pas grave.



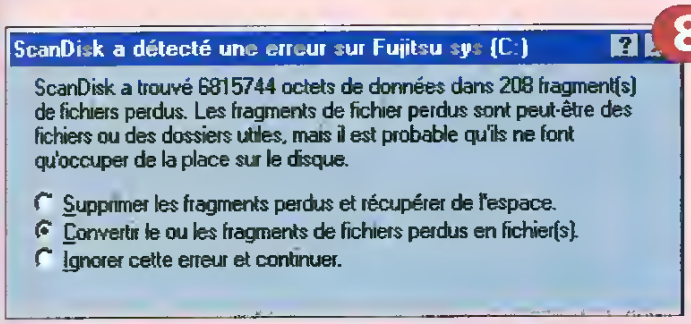
5 Les erreurs détectées sont très diverses, un même fichier pouvant cumuler plusieurs types de ces dernières.



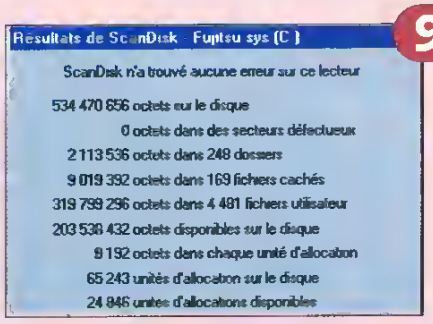
6 Les messages se suivent mais ne se ressemblent pas. Certains noms peuvent encore figurer dans la FAT sans aucune association.



7 La vérification est en cours... vous pouvez compter plusieurs minutes !



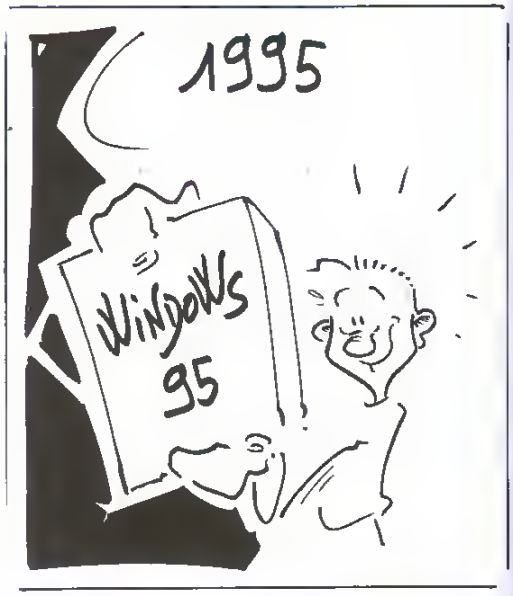
8 Là, c'est très grave : le disque n'a pas dû être vérifié depuis des lustres et les erreurs se sont amplifiées. Au final, la perte de plusieurs mégaoctets !



9 Il arrive que la vérification annonce de bonnes nouvelles : ici, aucune erreur n'a été trouvée.

Grand test : Quel Billou êtes-vous ?

Mes amis, puisque vous êtes soit sur la plage en train de vous la péter grave, soit au bureau en train de vous ennuyer ferme, voici nos petits jeux de l'été qui vous feront, nous l'espérons, passer un bon moment seul avec vous-même.



01 **Vous êtes l'homme le plus riche et le plus courtisé de la première puissance mondiale, qui épousez-vous ?**

- ● Votre plombier
- ■ Emma de Caunes.
- ▲ Votre fidèle secrétaire grassouillette.

02 **Des concurrents inventent des trucs géniaux bien avant vous. Que faire ?**

- ● Vous laissez faire ces imbéciles sûrs d'eux.
- ▲ Vous rachetez ces entreprises afin de mettre votre nom sur le produit miracle.
- ■ Vous allez serrer la pogne de Chirac, il paraît qu'on bouffe bien à l'Élysée.

03 **La justice américaine vous cherche des poux dans la tête...**

- ● Vous envoyez une douzaine de *call-girls* à l'anniversaire du président de la Cour Suprême.
- ■ Vous vous tapez Emma de Caunes, c'est toujours ça de pris.
- ▲ Vous forcez vos clients à vous soutenir publiquement, sous peine de leur couper l'accès à vos produits qui dominent le monde

04 **Vous faites une démonstration publique devant le gratin de la presse mondiale de votre nouveau produit VinDoze 2002.**

- ▲ Le machin plante en pleine démonstration, et vous affirmez très ennuyé que c'est bien pour régler ce genre de problèmes que vous en avez retardé la sortie à quatre reprises.
- ● Tout se passe bien et on vous propose une investiture à la prochaine présidence intergalactique.
- ■ Vous avez autre chose à foutre que parader sur une scène devant un tas de crétins défrayés à vos frais.

05 **Un attentat pâtissier vous surprend en pleine conférence méga-importante.**

- ■ Vous goûtez avec délice le charme désuet de la pâtisserie européenne.
- ▲ Vous virez le responsable de la sécurité au cours d'une séance de débarbouillage dans les toilettes.
- ● Vous vous mettez à danser furieusement avec trois plumes dans le derrière en espérant détourner l'attention.

06 **Vos bénéfices commencent sérieusement à baisser.**

- ■ Vous envoyez par coursier douze *call-girls* accompagnées par Emma de Caunes pour détourner l'attention des *yuppies* de Wall Street.
- ● Vous soudoyez Pierre Bellemarre et sa truffe de Maryse afin qu'ils vendent vos produits dans le TV-H-ié.
- ▲ Vous insérez malicieusement quelques *bugs* dans votre système d'exploitation phare, cela fera toujours quelques revenus en plus quand les gens appelleront votre *hot line* devenue payante.

07 **Vous avez envie de changer d'appartement.**

- ● Vous prenez un deux-pièces très coquet à Sarcelles-les-Épernay.
- ▲ Vous faites construire un palais de milliers de m², entièrement « domotisé » sous Windows NT (et qui plante tous les quarts d'heure).
- ■ Claudia Schiffer vous invite tellement souvent que son domaine est presque un second « chez vous ».

Comptez le nombre de ronds, carrés et triangles dont vous disposez et reportez-vous au tableau ci-dessous.

● majoritaires

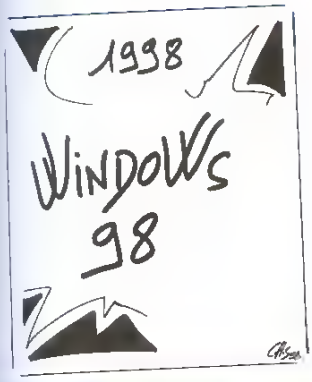
Vous êtes totalement idiot, vous n'avez encore rien compris au concept de « mec puissant et riche ». Laissez tomber, journaliste chez ***PC FUN*** reste la seule issue valable pour vous.

■ majoritaires

Certes, vous avez du goût et de la classe. Beaucoup trop même. À titre d'exemple, Billou a épousé sa secrétaire, et pas Emma de Caunes, alors vous n'avez qu'à voir le gouffre qui vous sépare.

▲ majoritaires

OK, vous êtes prêt à dominer le monde. Mais faites gaffe, il faut pouvoir assumer le risque de se retrouver tête de turc d'un journaleux aigri...



Le mot magique

Une bêtise s'est malencontreusement glissée dans cette liste de mots : saurez-vous la reconnaître ?

MS-DOS	CHER	LENT
POWER POINT	EXCEL	WORD
WINDOWS 3.11	BUG	QUALITÉ
	WINDOWS 95	

La phrase-mystère

Mais qui est donc l'auteur de cette phrase ?

« 640 Ko de mémoire devraient être suffisants pour tous ».

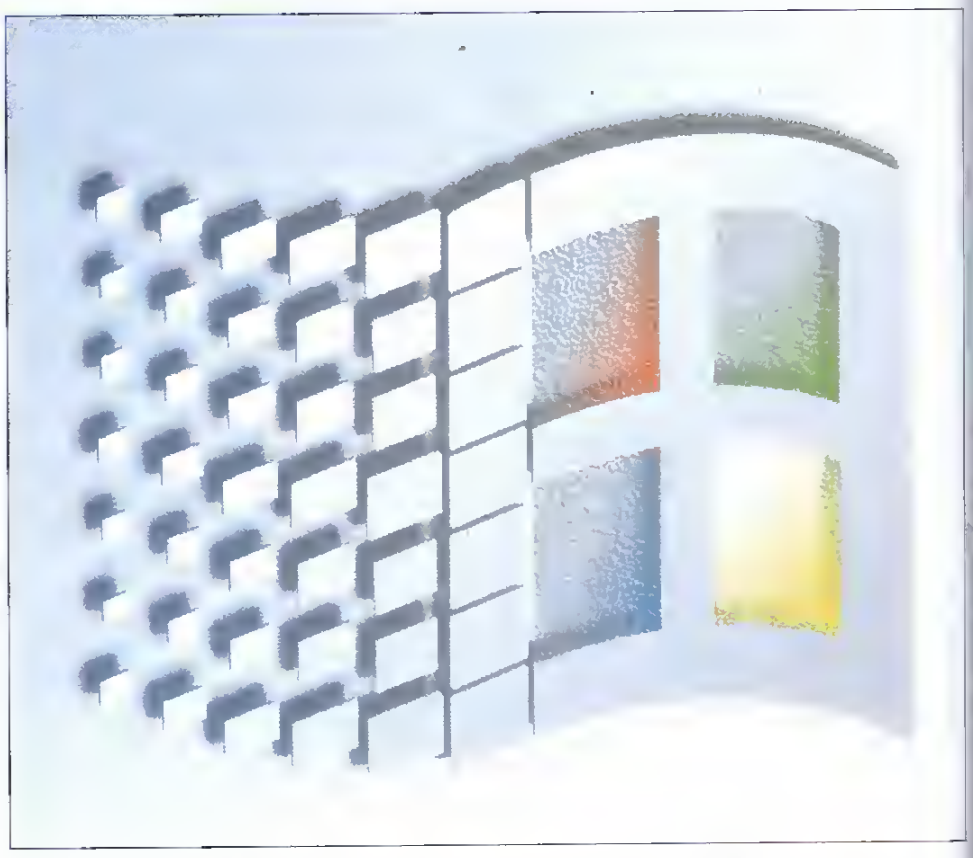
Le jeu des 7 erreurs

Notre rédacteur est des plus facétieux ! Il a fait sept erreurs dans le petit texte qui suit. À vous de les trouver...

Windows 98 est le nouveau système d'exploitation de Microsoft. Il s'installe sur tous les PC depuis le 386 et ne réclame que 8 Mo de RAM pour tourner parfaitement. D'autant que l'éditeur américain ne fait jamais payer ses utilisateurs pour devenir testeurs bêta. Sorti dans les temps, cet excellent produit se doit d'équiper tous les ordinateurs au monde, même les Macintosh. Et Emma de Caunes était présente à la soirée de lancement du produit, bien entendu...

UN LIFTING
QUI VA DANS LE BON SENS

Au-delà des améliorations de l'interface et des outils, Windows 98 propose une évolution globale. Certes comme toujours, il consomme plus de ressources et occupe plus de place, mais en retour il est bien plus stable et souvent plus rapide.

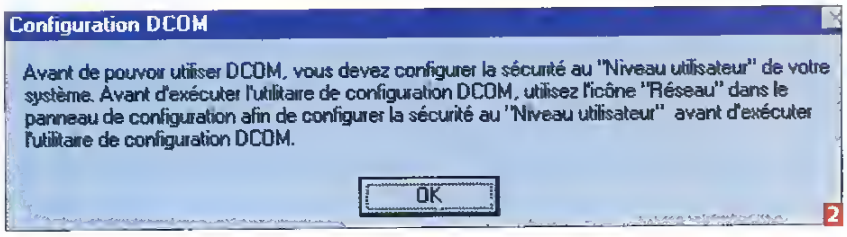


MÊME si l'interface ressemble très nettement à celle de Windows 95, de nombreuses modifications plus ou moins visibles ont été apportées au système. Avant tout, Windows 98 devrait être plus stable. Certes, il est beaucoup plus lourd, mais le résultat en vaut la peine.

Nous apprécions le contrôle des fichiers au démarrage du système. En effet, Windows 98 a été torturé sur de nombreuses machines différentes pour nos tests, et au final la remise en état a été bien effectuée. Elle s'est essentiellement faite de manière automatique par le contrôle des fichiers (tels la base de registres) au démarrage ou ultérieurement par l'outil de vérification des fichiers système.

Ce qui est vraiment très bien, c'est que l'utilisateur peut toujours préconiser un choix quand le système a du mal à s'en sortir. Par exemple, nous avons explosé Active Desktop, et voici, sur l'image 1, le message survenu sur le fond d'écran au démarrage suivant. En clair, cela signifie que le système préfère ne pas utiliser un composant s'il y décelle un quelconque problème, plutôt que de faire avec. Cela évite de s'enfoncer dans une erreur. C'est vraiment *top*!

Par contre, il transparaît encore un peu trop le côté technique du système. On se fait insulter de temps en temps par des messages « dévelop-



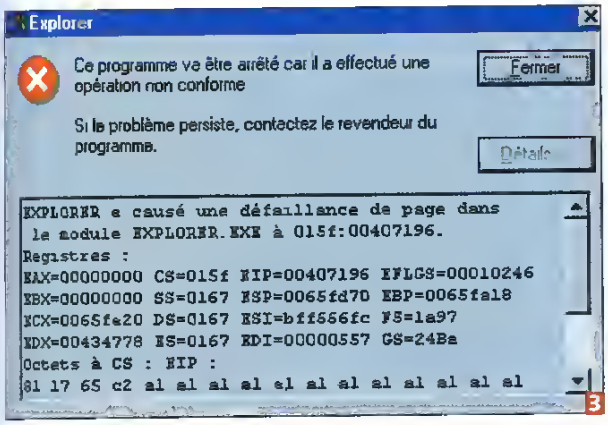
Récupération de Active Desktop

Internet Explorer a rencontré un problème ou une erreur. Par précaution, Active Desktop a été désactivé pour le moment. Pour redémarrer Active Desktop, utilisez les conseils de dépannage suivants :

- Votre navigateur a-t-il cessé de fonctionner ou avez-vous redémarré votre ordinateur sans l'arrêter ? Si oui, cliquez sur Restaurer Active Desktop.
- Avez-vous récemment ajouté un nouvel élément à votre bureau ? Si oui,
  1. cliquez sur le bouton **Démarrer**, pointez vers **Paramètres**, pointez vers **Active Desktop**, puis cliquez sur **Personnaliser le bureau**.
  2. Désélectionnez l'élément installé le plus récemment.
- Voulez-vous désactiver Active Desktop et rétablir votre papier-peint ? Si oui, cliquez sur le bouton **Démarrer**, pointez vers **Paramètres**, pointez vers **Active Desktop**, puis cliquez sur **Afficher comme une page Web** pour désélectionner cet élément.

1

peurs » et non pas destinés aux utilisateurs, ce qui est dommage. Par exemple celui sur l'image 2 est tellement tordu que je doute même que les programmeurs aient su ce qu'ils voulaient dire.
Après de nombreuses installations douloureuses du système dues à des périphériques non connus et souvent mal reconnus, Windows 98 a enfanté dans la douleur sur de nombreux postes. Par contre, lorsque les conflits ont été réglés, le système s'est avéré particulièrement stable à l'utilisation, voir souvent plus rapide que Windows 95 (3).
Mis à part l'attrait de la nouveauté, le passage à Windows 98 dépend du cas de chacun, selon que les innovations s'avèrent utiles ou non. Sachez que dans le cas contraire, il reste toujours la possibilité de passer en version B de Windows 95 avec un service *pack* (pour obtenir les utilitaires *FAT32*, etc.), d'installer *Internet Explorer 4.0* qui vous offrira *Active Desktop* et qui vous permettra de naviguer sur vos disques dans une interface Web, d'ajouter *Personnal Web Server* pour disposer du protocole Http, d'installer les *drivers* fournis par les constructeurs pour vos périphériques, et vous aurez pratiquement Windows 98. Si vous voulez tout ça et encore un peu plus en une seule fois, Windows 98 est fait pour vous.
Le revers de la médaille de toutes ces nouveautés est l'ouverture de nouvelles portes aux futurs virus ou chevaux de Troie *via* le protocole « mk :» présent dans *Internet Explorer 4* ou encore la possibilité de stocker des données et exécuter des programmes depuis les fichiers .CHM, et enfin *via* les possibilités de *scripting*. Cela fera l'objet d'un dossier complet très bientôt, alors ne ratez pas nos prochains numéros !



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

JOUEZ AVEC CD-ACHAT ET GAGNEZ UN PORTABLE X-NET

Pour gagner un portable X-Net et de nombreux cadeaux, rendez-vous tout de suite sur le CD-Rom de votre revue.

1er prix : 1 portable X-net d'une valeur de 20.536 FTTC

Renvoyez le bulletin situé dans CD-Achat à : Pressimage-Concours CD-Achat n°6 : 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex. Retournez-le avant le 27/06/98.

+ de 6000 sharewares par modem au 08 36 70 28 12*

NOUVEAU

Twinkle Bulbs V2.61 WIN95
Accrochez des guirlandes clignotantes sur votre bureau Windows 95

• Téléchargement
+ de 80 Mo de nouveautés commentées, classées et validées chaque mois.

• Rapidité
Téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+)

• Charmes
Découvrez plus de 10 000 images de « charmes »

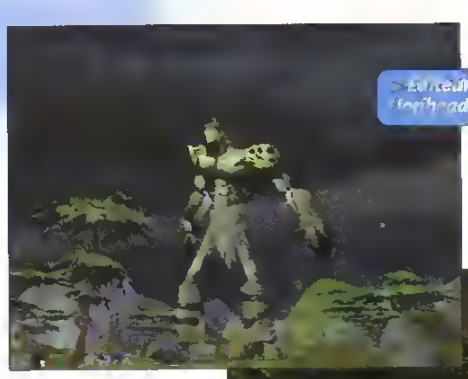
• Mais aussi...
Des démos de jeux et les dernières versions des sharewares

• Comment faire?
Pour obtenir le logiciel " Sapristi " reportez vous au CD-Rom de PC FUN, dossier Modem. Si vous possédez un modem 14.400 et + récent, attention la chaîne d'init est : AT&F, AT&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28 12 doit être suivi de 6 virgules (,) pour la temporisation.

Black and White

Le jeu le plus prometteur de l'année (prochaine) est vraiment novateur, bien que le développement ne soit pas encore très avancé. Lionhead (ex-Bullfrog qui compte Populous, Magic Carpet, Powermonger, Dungeon Keeper, etc.) présentait Black & White. Comme Peter Molyneux l'annonce clairement, il s'agit de son projet le plus ambitieux, et après 30 minutes de présentation, on était bien obligé de le croire !

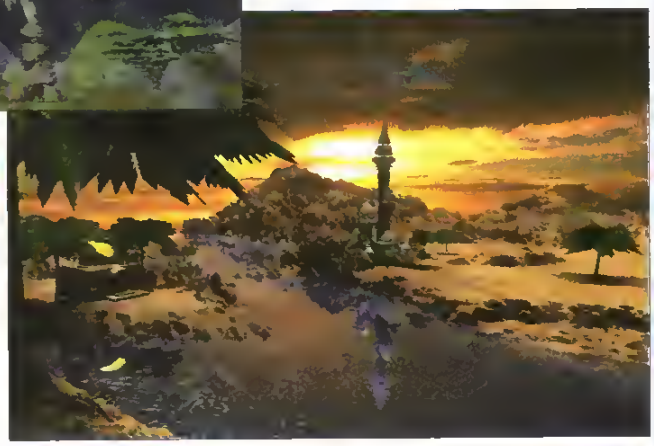
Prévu pour jouer en Solo ou Multijoueur, le jeu vous place dans la carcasse d'un très puissant magicien. Investissant des îles peuplées de tribus primitives, vous pourrez devenir un véritable dieu aux yeux de ces derniers, les corrompre et les modeler selon votre bon vouloir et devenir maître du monde. On y retrouve de la gestion, de la stratégie, de l'humour et des dizaines d'innovations. Parmi ces dernières, l'intelligence artificielle semble exceptionnelle, le moteur 3D époustouflant, l'interface de gestion révolutionnaire, etc. S'il n'est annoncé que pour le milieu de 1999, il semble bien qu'une fois encore Molyneux ait réussi à trouver un concept novateur.



> Éditeur Lionhead.

> Sortie prévue courant 99.

Un jeu haut en couleurs



Return to Krondor

> Éditeur Sierra.

> Sortie prévue décembre 98.

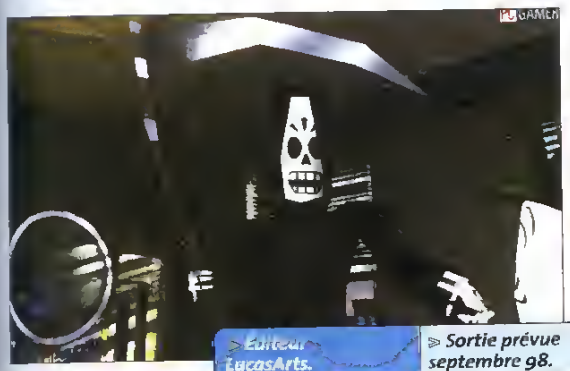
C'est la Feist

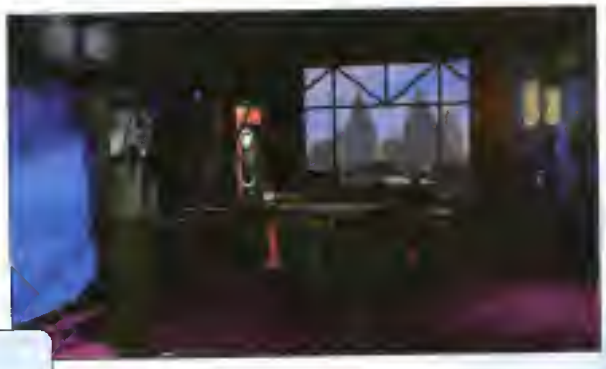
Chez Sierra, nous avons enfin pu découvrir une version bien avancée de Return to Krondor, la suite de Betrayal at Krondor édité il y a près de quatre ans par Dynamix. Basé sur les romans de Ramond E. Feist, le jeu vous permettra de diriger un groupe de cinq aventuriers dans le royaume de Midkemia. Plus de 150 personnages originaux en 3D, une soixantaine de sorts et surtout un système d'alchimie autorisera la création de potions et de sorts inédits. Le scénario se déroulera sur dix chapitres, pour une aventure qui ne devrait pas manquer de rebondissements.

Grim Fandango

La mort vous va si bien

Grim Fandango, *prévu pour la rentrée chez LucasArts, semble être un sérieux client pour le jeu d'aventure. Vous y jouez Manny, un employé du département de la Mort, qui se retrouve bien évidemment au centre d'une aventure rocambolesque. Le style graphique, l'univers et les personnages doublés de dialogues complètement surréalistes annoncent un produit original, avec une interface de jeu inédite. En effet, lorsque vous passez à côté d'un objet intéressant ou d'un autre personnage, le vôtre tourne de lui-même sa tête vers l'endroit en question, indiquant ainsi au joueur qu'il doit y avoir quelque chose à faire dans le coin*





▷ Éditeur LucasArts.

▷ Sortie prévue septembre 98.

Fallout 2

Re-retombées nucléaires

Considéré par beaucoup comme le meilleur jeu de rôle de l'année passée, Fallout *d'Interplay reviendra en fin d'année avec une nouvelle occurrence qui se déroulera 80 années après vos mésaventures précédentes. Vous reprendrez en fait le contrôle du descendant de votre personnage de* Fallout, *avec de nouvelles péripéties mouvementées. Plus de quêtes, un univers plus grand, de nouveaux talents, de nouvelles technologies. A priori, l'interface n'a quasiment pas changé et c'est tant mieux, avec simplement de gros efforts sur l'intelligence des monstres et des humains, encore plus d'interaction avec les personnages qui vous accompagneront... On retrouvera donc toujours le déroulement en temps réel, qui possèdera en phases de jeu lors des combats, plus tactiques que dans la majorité de ses concurrents. En plus, le produit est conçu de telle façon qu'il sera aisé aux développeurs d'ajouter de nouveaux lieux, de nouveaux éléments et donc des extensions. Alors préparez-vous à un mois de novembre très occupé !*

▷ Éditeur Interplay.

▷ Sortie prévue novembre 98.

Dragon de Pern

Enfin un peu de fraîcheur !

Les amateurs du genre littéraire heroic-fantasy *connaissent bien évidemment Anne McCaffrey et sa saga des* Dragons de Pern. *C'est Grolier Interactive qui développe actuellement un premier jeu de rôle basé sur cet univers mythique, dans lequel drogons et chevaliers-drogons affrontent les forces du Mal. Avec des effets de lumière impressionnants et un univers très riche, voici un produit qui pourrait apporter un peu de fraîcheur en fin d'année à un genre trop souvent orienté vers le combat !*

> Éditeur Grolier Interactive
> Sortie prévue décembre 98.

Rayman 2

French Connection

*Ubi Soft sera sans aucun doute l'un des éditeurs phares de la fin de l'année avec une course de voitures superbe (*Speed Busters*), une autre course plus orientée combat avec (*Scars*) et surtout un* Rayman 2 *qui reste à l'heure actuelle la plus impressionnante réussite en jeu de plates-formes, réalisé entièrement en 3D. On retrouve le sympathique personnage évoluant dans des décors variés et somptueux, exploitant au maximum* Direct3D, *avec surtout une grande originalité dans les niveaux, les bonus, les pièges, etc.*

> Éditeur Ubi Soft
> Sortie prévue décembre 98.

Cinquième Élément

Tomb Raider façon Besson

Pour continuer dans les adaptations de films sur PC, la société bordelaise Kalisto a réalisé l'adaptation du film de Luc Besson Le Cinquième Élément. *Vous y incarnerez bien évidemment Leeloo et Korben, alternativement, selon un scénario qui reprend fidèlement le déroulement du film. Ce jeu d'action en 3D, inclut également de nombreux pièges et mécanismes à appréhender, avec des combats explosifs, sans oublier un rendu graphique excellent, et plusieurs tenues différentes proposées pour chaque personnage...*

> Éditeur Kalisto
> Sortie prévue octobre 98.

Nouvelle carte Monster 3D II.

Il y a du diabolique là-dedans !

Monster 3D II

- La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

http://www.diamondmm.de

Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses infernales et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément démoniaque. C'est juré, vous allez vraiment battre des records, la Monster 3D II, c'est d'enfer !

REVENDEURS : **Surcouf LCDI Advance - aAt Superstore - magasins FNAC.**

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale)
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01.

BBS multilangues modem 28 8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44 11189-444415 ou 00-1 408-325-7175. Numéris 00-49 8151-266334 America Online (keyword : DIAMOND).

Arrow Computer	High Tech Services :	Ingram Micro :	KARMA :
Tél : 01 60 92 60 60	Tél. : 04 42 20 59 59	Tél : 03 20 88 58 00	Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 60 92 60 69	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 03 20 88 58 88	Fax : 01 46 74 00 37

Monster 3D est une marque commerciale ou une marque déposée de Diamond Multimedia Systems, Inc

Ultima IX Ascension

> Éditeur Electronic Arts
> Sortie prévue décembre 98

Le jeu de rôle vraiment ultime

Le jeu de rôle ultime de l'automne sera d'ailleurs le dernier épisode de la troisième trilogie de Richard Garriott, alias Lord British, dans la saga Ultima Ascension *utilise un moteur 3D très prometteur, avec une telle variété dans les décors et les personnages qu'on a vraiment du mal à y croire. Tout le royaume de Britannia a été modélisé, et vous aurez aussi bien droit à des forêts qu'à des montagnes, des grottes ou des châteaux, mais aussi des temples, des plaines, etc. L'interface a été simplifiée au maximum, utilisant les deux boutons de la souris pour se déplacer, combattre, utiliser un objet, etc. Ceux qui craignent une nouvelle dégradation du mythe* Ultima *(suite à un* Ultima VIII *raté) seront rassurés d'apprendre que, une fois encore, il sera possible d'examiner et même d'utiliser quasiment tous les objets présents à l'écran.*

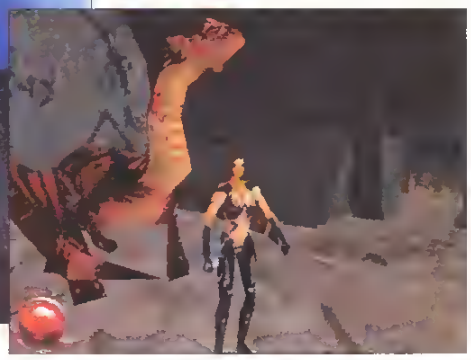
Et contrairement aux jeux classiques en 3D, du genre Unreal *ou encore* Tomb Raider, *il y en a partout et pour tous les goûts : des livres, des meubles, des plantes, etc. En ce qui concerne les combats, il sera possible soit de jouer en mode Automatique, l'Avatar attaquant alors la cible désignée, soit de jouer en mode Arcade, le joueur devant alors attaquer au bon moment. Pour avoir assisté à plusieurs combats, je peux vous affirmer que l'intelligence des ennemis me semble excellente.*

Drakan

> Éditeur Psygnosis
> Sortie prévue décembre 98

Fureur de dragon

La mode semble à l'alliance entre humains et dragons. Drakan *de chez Psygnosis propose, dans un jeu à la* Tomb Raider, *une héroïne sexy qui explorera ruines, temples et autres lieux malfamés, à travers cinq mondes et quinze niveaux. L'originalité vient de votre compagnon, un dragon que vous pourrez chevaucher pour des combats aériens qui rappellent la belle époque de* DragonStrike *de SSI. La réalisation semble vraiment sympa, tout comme le personnage, doté de tous les attributs stéréotypés : poitrine abondante, tenue de cuir et j'en passe...*

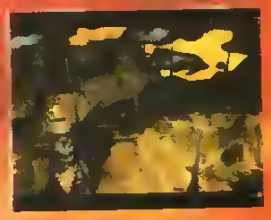


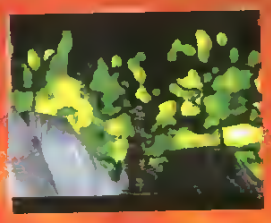
LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"Superbes textures et illuminations"
JOYSTICK

"Un nombre de niveaux incalculable... ennoncent une durée de vie hors normes"
TU JEUX

SENTINEL
returns

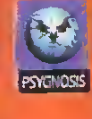




OFFRE EXCLUSIVE FNAC
POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

650 NIVEAUX CAPTIVANTS

LE 17 JUILLET SUR PCCD ET PLAYSTATION



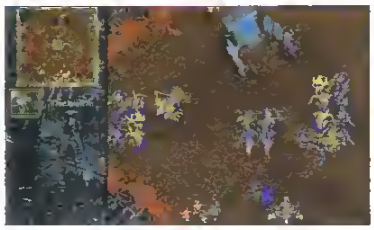
Le succès des jeux de stratégie en temps réel passe aussi par leur durée de vie illimitée, due à leurs éditeurs de niveaux, offrant à tous une infinité de champs de bataille. Rendons donc hommage à ces outils à mettre entre TOUTES les mains.

IL Y A quelques années, un jeu de stratégie en temps réel avait fait l'effet d'une double bombe, offrant non seulement un jeu génial, mais aussi l'élément lui conférant une durée de vie quasiment illimitée : un éditeur de cartes. Nous parlons évidemment de *Warcraft 2* (Blizzard). Dès lors, les éditeurs de cartes sont devenus des incontournables des jeux de stratégie en temps réel, les plus grands d'entre eux ayant pratiquement l'obligation officieuse d'en inclure un dans leur jeu.

Si les jeux de stratégie en temps réel ne sont pas les seuls à jouir de ces éditeurs (les *doom-like* ont leur lot : *Duke Nukem*, *Quake*, *Hexen II*, *Unreal*, etc., de même que d'autres jeux tels *F-15*, *Flying Corps Gold*, *Deadly Games*, *Sim City 2000* ou *Civilization 2* pour ne citer qu'eux), nous nous pencherons essentiellement sur la stratégie en temps réel, en passant en revue les meilleurs éditeurs, l'engouement qu'ils suscitent de par le monde, etc. Et, cerise sur le gâteau, nous vous prodiguerons humblement quelques conseils pour créer de bonnes cartes, et finirons en apothéose sur un gros dossier explicatif sur le meilleur des éditeurs de scénarios disponibles à ce jour, à savoir celui de l'excellent *Starcraft*.

L'éditeur de *Warcraft 2* n'était qu'un commencement, qu'aujourd'hui nous pouvons considérer comme assez timide, au vu de l'évolution de ce type d'outil. Cet éditeur n'autorise véritablement que la construction des décors et de quelques données de jeu (ressources disponibles, coût des unités, etc.). La scénarisation de jeu est plus une question d'imagination que, véritablement, de réglages par des outils. Au mieux, l'éditeur peut permettre au créateur de la carte de poser des unités neutres que le joueur peut récupérer en les approchant avec une de ses unités. Si *Warcraft 2*

● **Warcraft 2.**



LES ÉDITEURS DE MISSIONS

Par David Choquet

propose des unités spécifiques (héros), l'utilisation de ceux-ci est identique à celle d'une quelconque unité. Ce type d'éditeur s'avère parfait pour le jeu en Multijoueur simple, mais manque cruellement d'intérêt en jeu Solo.

La plupart des éditeurs qui ont suivi accusent des défauts similaires, à savoir qu'ils sont plus définissables comme des éditeurs de cartes que véritablement des éditeurs de scénarios. Celui d'*Alerte Rouge* (Westwood), par exemple, pèche par ses blocs de terrain peu malléables, mais présente un intérêt non négligeable avec la possibilité de modifier des paramètres de jeu, éditables sous un fichier de *script*, hélas un peu obscur... Celui de *Total Annihilation* (Cavedog), fourni avec l'extension *Total Annihilation Contre-attaque*, ne propose également qu'un agencement de gros blocs de cartes, et assez peu d'options de paramétrage. *Age of Empires* (Microsoft), grâce notamment à sa gestion des reliefs et de quelques options de scénarisation (récupération d'objets, course à la technologie ou aux ressources, protection de sites), étoffe un peu plus l'intérêt du jeu solitaire et multijoueur. De plus, l'utilisateur peut peaufiner son scénario en lui adjoignant un *briefing* complet, qui peut être agrémenté d'une séquence vidéo en .AVI. L'édition des intelligences artificielles est disponible, ainsi qu'un réglage des avancées technologiques. Et pour les fainéants, un générateur de cartes aléatoires est utilisable. Cet éditeur réussit à faire une ébauche de véritable édition de scénario.

Dark Reign (Activision) aborde l'édition de missions sous un angle encore plus large, en proposant d'un côté un éditeur de cartes complet (création de terrain, gestion du relief, objectifs de mission, chemins et attitudes des adversaires informatiques, paramétrage des ressources, etc.), et de l'autre, trois outils d'édition d'unités et

Starcraft nous donne le meilleur des éditeurs de missions.

Sur le CD-ROM
Vous trouverez des cartes et des *patches* sur le CD-ROM n°2, dans « \PCFUN\MAPS ».

● Starcraft.

● Age of Empires.

● Alerte Rouge.

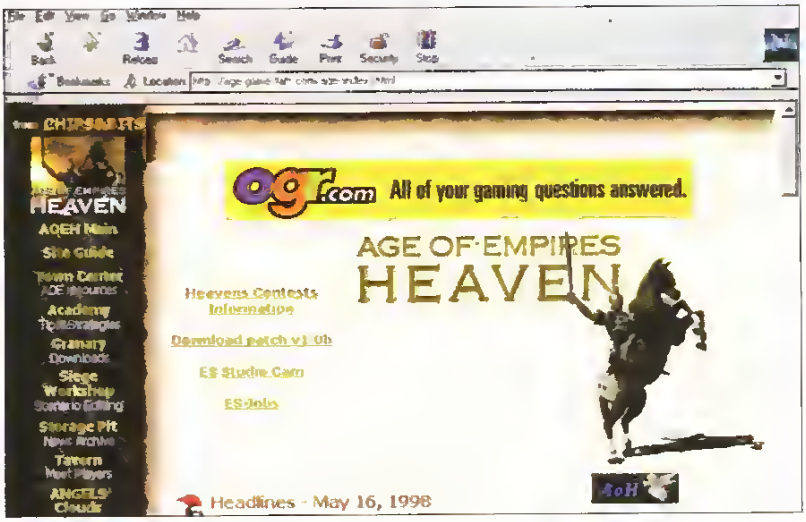
● Dark Reign.

● Total Annihilation.

d'intelligence artificielle complexes, peu instinctifs, mais permettant de modifier en profondeur l'ensemble des paramètres d'attitude des unités et de production des bâtiments.
L'utilisation fastidieuse de ces trois outils (l'éditeur d'unités et bâtiments, l'éditeur d'intelligence artificielle et l'éditeur de conditions de victoire) permet une personnalisation complète du jeu, qui aurait mérité bien plus de convivialité tant les possibilités de ceux-ci sont grandes.
Cette convivialité se trouve justement dans le dernier en date des grands jeux de stratégie en temps réel, *Starcraft*, de Blizzard. Avec *Warcraft 2*, ils avaient lancé la machine, ils réussissent ici à offrir le plus riche des éditeurs, sans pour autant sacrifier l'ergonomie à la complexité. L'édition de terrain reste dans la tradition du genre, mais la grande particularité du jeu est d'offrir au joueur la possibilité de créer de vrais scénarios variés, de scénariser ses missions grâce à des outils aussi simples d'emploi qu'efficaces.
Très rapidement, avec un peu d'imagination, tout utilisateur peut donner naissance à des missions travaillées, et même à de grandes campagnes dotées d'une vraie histoire. Nous n'en dirons pour l'instant pas plus, préférant vous présenter tout cela plus en détail dans quelques pages, avec un suivi pas à pas de la construction d'une mission qui vous présentera les principaux aspects de cet excellent éditeur. ■

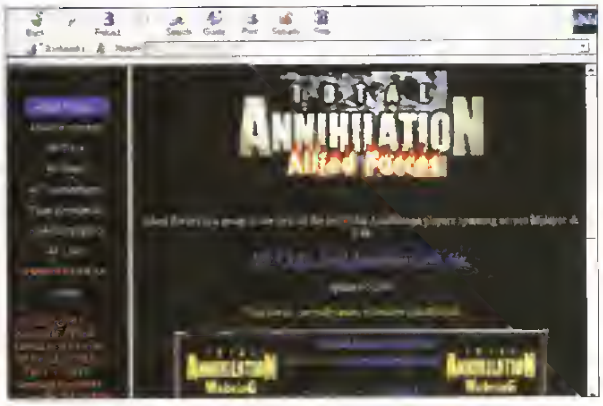
DE LA LIBRE CIRCULATION DES CARTES...

Faire des cartes, c'est bien. Et après ? Y jouer tout seul gâche le plaisir, en connaissance de l'architecture de la carte. Reste donc à proposer son ou ses œuvres aux milliers d'autres passionnés existant dans le monde, et de bénéficier de leurs créations. Vous l'aurez deviné, le meilleur endroit pour faire son marché est évidemment Internet, où peuvent se trouver des milliers de cartes pour tous les jeux, et même parfois de nouvelles unités et d'autres outils d'édition.
Dans les lignes qui vont suivre, nous vous signalons quelques adresses Internet où vous trouverez tout cela pour différents jeux de stratégie en temps réel. Ces pages sont faites par les utilisateurs, mais pensez aussi à aller jeter un œil sur les pages officielles, sur lesquelles vous trouverez également des cartes. Enfin, la plupart du temps. Pour chaque jeu, la première adresse est celle de la page officielle de l'éditeur du jeu.



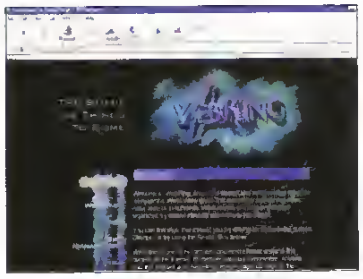
Age of Empires
www.microsoft.com/games/empires/
age.gamestats.com/age/
tomfischer.home.mindspring.com/AoE/

Starcraft
www.blizzard.com/star/star.htm
www.srv.net/~whone/sc/
home.earthlink.net/~dondws/starcraft/strcraft.htm



Total Annihilation
www.totalannihilation.com/
home.earthlink.net/~dondws/starcraft/strcraft.htm
annihilationcenter.com/

Pour avoir encore plus de sites, nous vous encourageons à aller faire un tour du côté des webrings, sortes de réseaux thématiques de pages Web, sur www.webring.org/. *En entrant le nom du jeu de votre choix, vous aurez de nombreuses adresses lui étant dédiées. Et si vous n'avez pas accès à Internet, allez faire un tour du côté de notre CD-ROM n°2.. Vous y trouverez nombre de cartes pour plusieurs jeux.*



Dark Reign
www4.activision.com/games/darkreign/
dove.mtx.net.au/~chrisw/
homepages.ihug.co.nz/~sub0/

Warcraft 2
www.blizzard.com/war2/war2.htm
www.angelfire.com/ok/awarcrftII/
gamerhaven.hypermart.net/War2/index.htm

Alerte Rouge et Command & Conquer
www.westwood.com/games/ccuniverse/
www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/8862/
www.bart-fam.demon.co.uk/

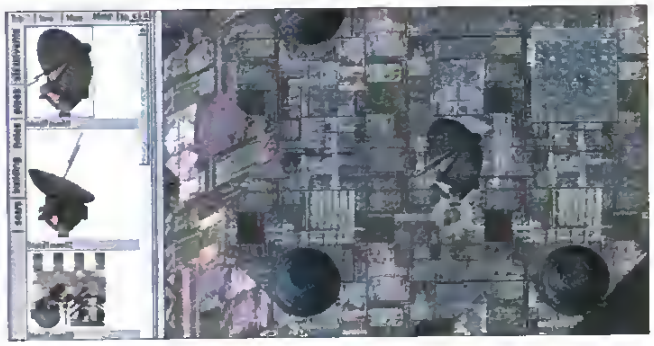
UN PETIT COUP DE POUCE À L'IMAGINATION

● L'éditeur de Dark Reign est riche mais complexe et pas toujours ergonomique.

NOUS n'avons bien sûr pas la prétention de vous expliquer comment créer une bonne mission de jeu. Nous allons seulement vous prodiguer quelques petits conseils qui, nous l'espérons, vous permettront de débrider votre imagination et de vous aider à créer les cartes les plus intéressantes possibles, et les campagnes les plus captivantes.

La géographie des lieux

Pour l'ensemble des éditeurs, la première chose à faire n'est pas de se jeter furieusement dessus, mais bien de réfléchir à toutes les particularités de la carte. Grande ? Petite ? Une carte plutôt terrestre, maritime ou aérienne ? Si le jeu le gère, le relief est-il très vallonné ? Ces éléments purement géographiques peuvent être personnalisés avec des lieux très soulignés : grande chaîne de montagnes, plateaux rocheux, rivières et lacs, etc. La disposition géographique est intimement liée à l'intérêt de la carte. Les obstacles naturels jouent énormément dans les différents éléments de jeu : ressources difficilement accessibles, protections naturelles contre les attaques, etc. Pensez à permettre aux joueurs intelligents d'utiliser les particularités de la carte, et aux joueurs moins prudents de se laisser mettre en difficulté.



Solo ou Multijoueur

Le dessin de la carte de jeu doit évidemment être adapté au type de jeu décidé : Solo ou Multijoueur. Pour le Multijoueur, définissez rapidement les positions de départ des joueurs, et pensez bien à équilibrer les accès aux ressources pour chaque intervenant. Évitez de même de choisir des positions de départ trop évidentes (du genre « chacun dans un coin de la carte », pour obliger les joueurs à faire un peu d'exploration.

En Solo ou en Multijoueur, pour la grande majorité des éditeurs, il vous est possible de poser des limitations à chaque camp, en interdisant, par exemple, certaines avancées technologiques. Vous pouvez imposer des limitations différentes à chaque intervenant, mais, une fois encore, ayez en mémoire que les forces se doivent d'être équilibrées.

Élaborez votre scénario

Si l'éditeur le permet, dans les deux modes de jeu, essayez de faire fonctionner vos neurones afin de créer un scénario qui ne se limite pas au simple combat à mort. Certains, comme *Age of Em-*

● L'éditeur de Age of Empires est très visuel et autorise la création de scénarios en quelques clics !

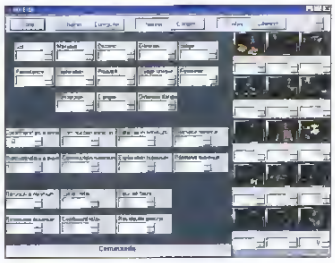
pires, *Dark Reign* ou *Starcraft* autorisent plusieurs types de jeu. Utilisez ces variations comme bases pour échafauder une histoire, que vous pourrez développer lors des *briefings*, si le jeu inclut cette option, ou sous la forme d'un fichier-texte que vous pourrez adjoindre au fichier de votre carte. Et si votre histoire est trop riche pour une seule carte, lancez-vous dans l'élaboration d'une campagne !

Comme vous l'avez remarqué, la plus grande partie du processus de création d'une carte se fait en aval de la prise en main de l'éditeur. N'importe qui peut en quelques minutes créer une simple carte pour les combats, mais il est plus complexe d'élaborer un véritable scénario. Mais la récompense suit, les joueurs qui joueront sur ce type de carte, de votre création, y prendront à coup sûr bien plus de plaisir que sur de simples cartes d'affrontement basiques.

Testez bien avant de finir

Une fois votre carte faite, il vous faudra passer par le *beta-test* ! Jouez-y plusieurs fois afin de déceler les problèmes et, si besoin est, d'affiner les paramètres. Si la mission est trop facile, corsez le tout. Si, au contraire, vous échouez lamentablement, en connaissance de tous les réglages, vous avez peut-être un peu trop forcé sur la difficulté. Une fois la carte approuvée par son créateur (et par d'autres joueurs de votre connaissance, si possible), il ne vous reste plus qu'à la lâcher sur Internet (la majorité des sites dédiés aux cartes acceptant avec plaisir toutes les contributions) ou, par exemple, à l'envoyer à **PC FUN** ! Lorsque nous aurons beaucoup de cartes, nous les mettrons sur un futur CD-ROM accompagnant le magazine, promis ! ■

Laissez parler le créateur qui sommeille en vous.

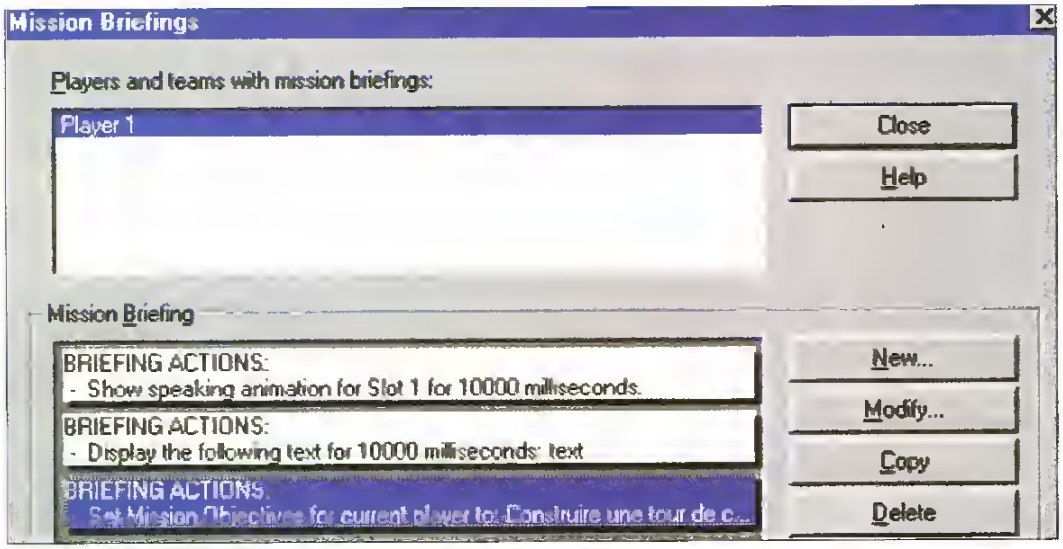


STARCRAFT : DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE

VOUS allez suivre dans ces pages la construction pas à pas d'un scénario simple pour *Stacraft*, tiré d'une campagne créée par nos soins, qui utilise la majorité des options disponibles de l'éditeur du jeu. L'idée de la mission est la suivante. Un croiseur terrien, fort endommagé lors du passage dans un champs d'astéroïdes, doit s'arrêter en urgence à proximité d'une planète inconnue, afin d'y récupérer les matières premières nécessaires aux réparations. Le commandant du vaisseau, accompagné de trois robots récupérateurs-constructeurs (les SCV), part à bord d'une navette sur la planète. En arrivant en orbite, le vaisseau est attaqué par des satellites de garde, qui l'obligent à effectuer un atterrissage en catastrophe. La navette endommagée, le commandant et les SCV se retrouvent perdus au cœur d'une planète inconnue, et certainement habitée par une civilisation a *priori* agressive. Il vont devoir construire une tour de communication afin de recontacter le vaisseau mère, qui pourra alors leur envoyer une autre navette.

La seconde partie de l'histoire, qui ne sera dévoilée qu'en cours de jeu au joueur, c'est qu'une fois le vaisseau mère contacté, le seul endroit où une navette pourra atterrir, à cause, disons, des perturbations magnétiques de la planète, est à l'autre bout de la carte. En y allant, le joueur affrontera des bestioles sauvages dans la jungle (des Zergs, par exemple), et rencontrera une troupe de Protoss détenant un de leurs congénères. Ce dernier, libéré par le joueur, lui expliquera par télépathie qu'il appartient à une faction rebelle et demande de l'aide pour fuir. Le commandant lui proposera alors de l'accompagner à la navette. Lorsqu'une unité amie approchera de la navette, cette dernière explosera, touchée par un tir laser venu d'un satellite de défense, et les deux personnages principaux seront capturés par des Protoss surgis de nulle part. Mais ceci est une autre histoire...

1. Le briefing

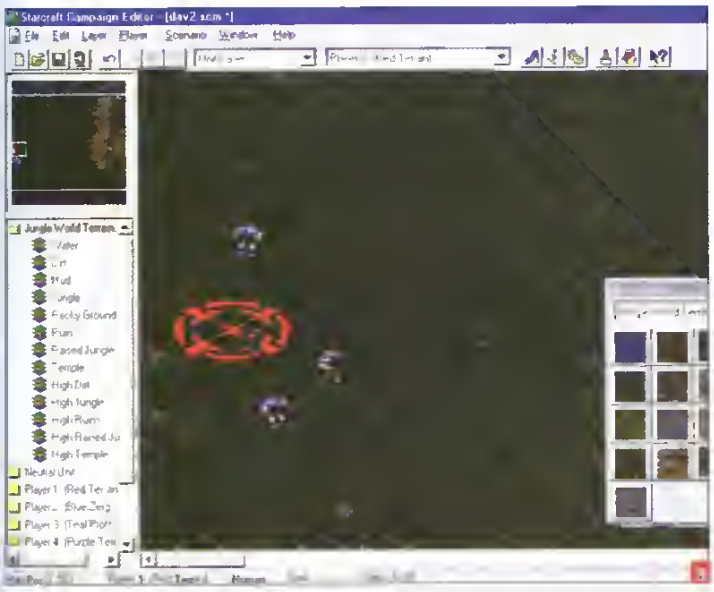


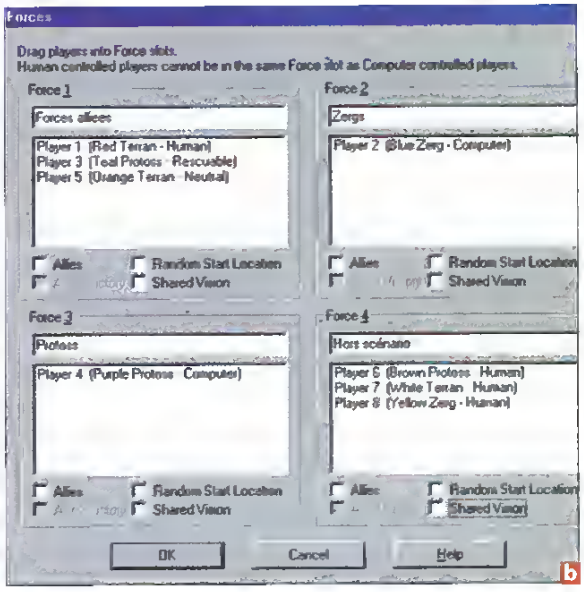
D'ores et déjà, on peut utiliser la première partie de ce texte comme *briefing*, sous la forme d'un journal de bord du commandant (ambiance *Star Trek*). En calculant le temps nécessaire à la lecture du *briefing*, il est possible d'y ajouter une animation. Ou mieux : pourquoi ne pas l'enregistrer en audio ? Préparez tout cela avec le « script » de scénario, que vous allez souvent utiliser.

2. Mise en place de la carte

Nous choisissons une carte toute en longueur, et positionnons les unités à proximité d'un gisement de minerai, à l'ouest. L'idée de la mission est de limiter les constructions à un centre de commande avec une tour de communication et à des baraquements. Pour ce faire, le moyen le plus simple est de ne pas mettre le moindre geyser de gaz sur la carte. Le joueur pourra ainsi créer soldats, dépôts, baraquements et autres unités et bâtiments ne nécessitant que du minerai, sans pouvoir créer les autres technologies. Pour la géographie, nous choisissons de faire une carte assez simple, sur le modèle de la jungle, avec de nombreux arbres, évidemment. L'extrémité est de la carte est coupée par une chaîne montagneuse qui obligera le joueur à faire passer ses unités à proximité du Protoss captif.

3. Les points de départ des intervenants





Sur cette base de départ, positionnons ensuite les points de départ des intervenants (n'importe où, sauf pour le joueur 1), puis installons les forces en présence, avec le menu « Player/Settings »: des Zergs dans la forêt, qui seront l'équipe du joueur 2, le Protoss à sauver (joueur 3) et ses gardiens (joueur 4), sur le chemin du joueur, le joueur 1. Au point de départ de celui-ci, positionnons un bon gisement de minerai, le commandant et les trois SCV (a). Enfin, pour le joueur 5, préparons la navette censée sauver le héros.

Dans le menu de répartition des forces (« Scénario/Forces »), mettons les joueurs 1, 3 et 5 dans le même camp, le joueur 2 tout seul dans un autre, et la même chose pour le joueur 4 (b). Le joueur 3 doit être coché « Rescuable » (à sauver) et le joueur 5 « Neutre ». Lorsque le joueur approchera les unités de ces deux joueurs, il pourra alors les diriger lui-même.

4. Les zones de jeu

Passons ensuite aux différentes zones du jeu (dans le menu « Layer/Location »). Créons une zone (« Location 0 ») autour de la navette, puis une seconde zone (« Location 1 ») autour du Protoss à sauver.

LE « SCRIPT » DU SCÉNARIO

__Première partie :__ établissement des conditions de départ et de défaite.
• Always modify ressources for current player : set to 500 ore. (ressources de démarrage).
• Player 1 has suffered 1 or more deaths of Jim Raynor (Marine). (défaite).
• Player 3 has suffered 1 or more deaths of Tassadar (Templar). (défaite).

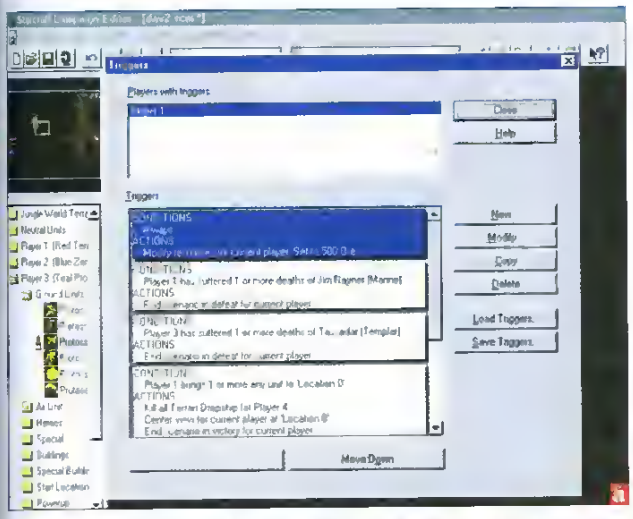
__Seconde partie :__ première mission ; construction de la tour de communication.
• Player 1 brings 1 or more Terran Comsat Station to 'Anywhere'. (condition pour ce qui suit).
• Center view for current player at 'location 0'. (centrage sur la navette).
• Create Terran Beacon at 'location 0' for Player 1. (le beacon sert à la visualisation de l'endroit).
• Display for current player : text (texte de communication).
• Set mission objectives to text. (nouveaux objectifs de mission).

__Troisième partie :__ rencontre avec le Protoss rebelle.
• Player brings 1 or more any unit to 'location 3'. (le joueur libère le Protoss).
• Display for current player : text. (texte de rencontre des personnages).
• Set Mission Objectives to : text. (nouvelle mission : rejoindre la navette avec les deux personnages principaux).

__Quatrième partie :__ fin du scénario.
• Player 1 brings 1 or more any unit to 'location 0'. (condition pour ce qui suit).
• Center view for current player at 'location 0'. (centrage sur la navette).
• Kill all Terran Dropship for Player 5. (destruction de la navette).
• Display for current player : text. (texte expliquant la destruction de la navette).
• Create Protoss Dragoon at 'location 4' for Player 4. (ceci plusieurs fois pour l'apparition d'une meute de Protoss autour de l'endroit où se trouvait la navette).
• Display for current player : text. (texte de capture).
• End scenario in victory for current player. (fin du scénario).

Voilà. Vous pouvez rajouter des briefings audio, des animations lors des textes afin d'enjoliver le scénario et modifier les attitudes des adversaires informatiques.

5. Événements et attitudes des intervenants



Maintenant que tout est positionné, posons les différents événements et attitudes des intervenants, grâce à l'excellent éditeur de scénarios (dans « Scénario/Triggers »). L'édition d'un scénario se fait grâce à deux éléments : les conditions et les actions. Vous trouverez l'ensemble des « scripts » de la mission dans un encadré joint. Sur l'image ci-contre, vous pouvez voir les conditions principales du jeu, pour le joueur. En l'occurrence, les autres factions en présence n'ont pas besoin de conditions de victoire : en effet, les ennemis n'ayant rien d'autre à faire que combattre, il est inutile de leur accoler une condition de victoire.

Première condition à modifier pour le joueur : ses ressources. Donnez-lui suffisamment de minerai pour construire un centre, et juste ce qu'il faut de gaz pour créer la tour de communication. La récupération de minerai permettra l'agrandissement de la base et la construction de dépôts, de baraquements et d'une académie. L'édition de conditions se fait simplement en cliquant sur les mots bleus soulignés, et en choisissant l'action désirée (a).

Toujours sur le même système, rajoutez deux conditions de défaite, à savoir la mort du commandant et du Protoss à sauver.

Passons à la suite. Lorsque le joueur construit une tour de communication, la mission change : la navette apparaît, et le joueur doit y amener une unité afin de la piloter (b).

Le joueur doit créer des unités de combat afin d'avancer dans la jungle. En arrivant à proximité du Protoss à sauver, les autres attaquent le joueur. Lorsqu'une unité du joueur arrive à côté du Protoss à sauver, un dialogue se crée et les objectifs changent (c).

Lorsqu'une unité du joueur arrive à proximité de la navette, celle-ci explose. Un texte explique ce qui s'est passé, et des Protoss apparaissent autour du joueur. La mission se termine alors (d).

Cette carte est un exemple des capacités gigantesques de l'éditeur de *Starcraft*. N'hésitez pas à aller faire un tour du côté des missions du répertoire « Scénario du jeu », histoire de voir des missions originales créées par Blizzard. Et maintenant, respirez et laissez aller votre imagination...

Quel joueur êtes-vous ?

Des tests de jeux, nous en faisons toute l'année. Alors nous nous sommes dit que, pour une fois, on pourrait tester les joueurs, histoire de se détendre un peu. Et puis, il n'y a pas que les magazines féminins qui ont le droit de faire des zolis tests avec tout plein de questions et de profils. Non mais !

[Pour les résultats, reportez-vous à la page 98.]

Par Barbara Lebreton

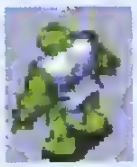
01 Au moment où vous répondez à ce test, vous êtes :

- ☐ **a** À 5 m de votre ordinateur et à moins de 10 m de votre console.
- ☐ **b** Sur la plage, avec soleil, soda et nana.
- ☐ **c** Dans l'attente d'une connexion Battle.net pour le *deathmatch* de la semaine.
- ☐ **d** Vous n'aimez pas les tests.

02 Pour vous, la Coupe du monde de foot 1998, ça a été surtout :

- ☐ **a** Un moment de sport inoubliable.
- ☐ **b** Des victoires enchaînées sur *Fifa 98* ou *Adidas Soccer 98* avec vos copains.
- ☐ **c** La rupture avec votre petite amie à qui vous avez demandé de choisir entre le foot et les jeux.
- ☐ **d** Vous n'aimez ni le foot, ni les jeux de foot, ni les tests.

03 Bonne nouvelle (pour ceux qui vivent en ermite) : le « paysan » des jeux de stratégie est de moins en moins stupide. Et ça fait longtemps qu'il ne ressemble plus à un gars de la campagne. Associez chacun des personnages suivants au bâtiment central correspondant :

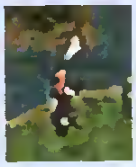

a

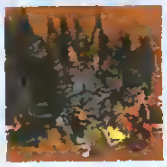
b

c

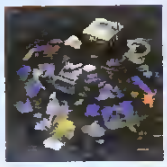
d

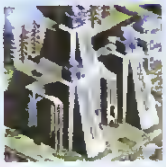
e

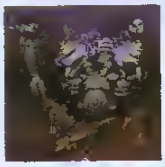

f

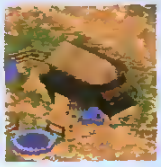

1

2


3


4


5

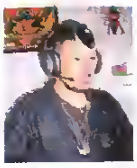

6

04 Bigre que c'est laid ! À quels doom-like appartiennent les monstres suivants ?

a

b

c


d

e

f

1 Turok **2** Quake 2 **3** Shadow Warrior **4** Duke Nukem **5** Unreal **6** Maître K.

05 Quel est le jeu de flipper préféré de Roland ?

- ☐ **a** Ultra Pinball 3D
- ☐ **b** Balls of Steel
- ☐ **c** Pro Pinball the Web
- ☐ **d** Eight Ball Deluxe

06 Dans quel jeu de voitures obtient-on des points pour « impression artistique » ?

- ☐ **a** Monster Truck Madness
- ☐ **b** Need for Speed 2
- ☐ **c** Carmaggedon
- ☐ **d** Destruction Derby

07 Vous êtes le premier à parler. Avec quelle annonce l'ordinateur vous suggère-t-il de démarrer ?

- ☐ **a** Quatre carreaux
- ☐ **b** Un sans atout
- ☐ **c** Deux trèfles
- ☐ **d** Capot carreaux

08 La dernière fois que vous avez joué, c'était :

- ☐ **a** Le *week-end* dernier.
- ☐ **b** En 1936 à Beyrouth.
- ☐ **c** Il y a à peine 5 minutes avec la console et moins de 2 heures sur PC.
- ☐ **d** Au docteur avec votre petit(e) ami(e).

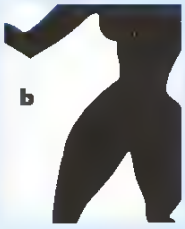
09 Parmi les jeux suivants, un seul n'a pas été créé par Sid Meier. Lequel ?

- ☐ **a** Silent Service
- ☐ **b** Civilization
- ☐ **c** Transport Tycoon
- ☐ **d** Gettysburg

10 Concentration pour tout le monde… À quels jeux appartiennent ces silhouettes de rêve ?

a

b



c

d

1. Deathtrap Dungeon
2. Tomb Raider 2
3. À Roland pour toujours
4. Dark Earth

11 Êtes-vous digne des plus grands jeux de stratégie ? Lisez les questions ci-dessous et cochez la bonne réponse.

a - Vous avez déjà au moins une fois dans votre vie joué à un jeu de stratégie ..... ☐ Oui ☐ Non

b - L'important dans un jeu de stratégie, c'est la stratégie ..... ☐ Oui ☐ Non

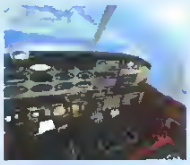
c - Ceux qui se font pourrir sont ceux qui n'ont aucune stratégie ..... ☐ Oui ☐ Non

d - Anticiper la fin est indispensable pour avoir une bonne stratégie ..... ☐ Oui ☐ Non

e - Après avoir lu les questions, cochez seulement ici : la bonne réponse.

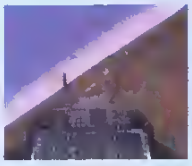
12 Associez les cockpits aux jeux de simulation de vol correspondants :

a



b

c

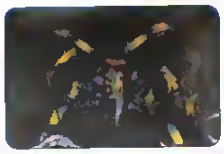


d

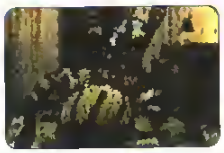
1. F22 ADF
2. Flight Unlimited 2
3. Flight Simulator 98
4. Joint Strike Fighter

13 Aaaahhhhhh ! ! ! ! Coucou les filles. D'où viennent ces zolies p'tites bêtes ?

a

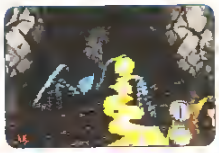


b



c

d



- ☐ **1** Resident Evil
- ☐ **2** Hexen II
- ☐ **3** Deathtrap Dungeon
- ☐ **4** Lands of Lore II

14 Quand vous repensez à Myst :

- ☐ **a** Vous pleurez les neurones que vous avez perdus.
- ☐ **b** Vous gardez un bon souvenir de ce *doom-like*.
- ☐ **c** Vous n'avez jamais joué à *Myst*.
- ☐ **d** Vous vous précipitez pour jouer à *Riven*.

15 Vous disputez une partie infernale de Command & Conquer, quand, soudain, un ami débarque dans la pièce.

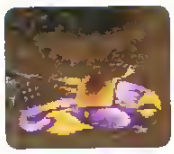
- ☐ **a** « Cool ! mon sauveur est arrivé ! »
- ☐ **b** Vous vous jurez la prochaine fois de fermer la porte à clé.
- ☐ **c** Le temps de trouver le bouton « pause », vous vous faites exploser par l'adversaire.
- ☐ **d** «...mm ...Hein ?... »

16 Quels grands héros ont eu l'occasion de chevaucher ces montures ?

a

b

c



d

17 De quel jeu d'aventure est tirée cette scène ?

18 Les copains que vous fréquentez le week-end sont plutôt du genre :

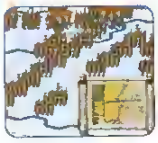
- ☐ **a** Copains de votre copine.
- ☐ **b** Petit Q.I., grande I.A.
- ☐ **c** Sympa au début, franchement cons après vous avoir pourri à *Micromachines*.
- ☐ **d** «Ça vous dit d'aller se prendre un verre ? »

19 Dans Final Fantasy VII, quel matériel vous permet de faire près de 80 000 points de dommages à votre adversaire :

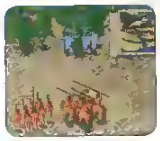
- ☐ **a** Les chevaliers de la Table ronde
- ☐ **b** Foudre niveau 3.
- ☐ **c** Phœnix.
- ☐ **d** Bahamut Zero.

20 Rendez à César ce qui est à César en associant chaque unité militaire à son jeu d'origine (enfin une question pour Laurent)!

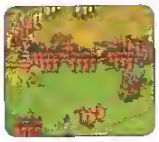
a



b



c



1. Les grandes Batailles de Hannibal
2. Les grandes Batailles de César
3. Les grandes Batailles de Alexandre

21 Parmi les nombreuses références de films adaptés en jeux vidéo, sauriez-vous citer quatre titres à partir des indices suivants :

- ☐ **a** Un duo *black and white* en noir.
- ☐ **b** Deux claviers pour un même jeu.
- ☐ **c** Un *doom-like*, un *wargame*, et même un *Monopoly*.
- ☐ **d** A battu *La Grande Vadrouille* au *box office* (et si...)

22 Vous trouvez 500 balles dans la rue. Vous en profitez pour :

- ☐ **a** Les placer sur votre CEJ (compte épargne jeux).
- ☐ **b** Vous abonner à deux magazines de soluces pour terminer les *Shadocks*.
- ☐ **c** Organiser une soirée entre potes dans une salle de jeux en réseau.
- ☐ **d** Acheter la console Saturn de Sega, en vous réjouissant d'avoir négocié une 32 bits aussi peu chère.

23 Connaissez-vous les genres des jeux suivants :

- ☐ **a** Hellbender
- ☐ **b** Link LS
- ☐ **c** Gene Wars
- ☐ **d** Eradicator
- ☐ **e** ManXTT

- ☐ **1** Stratégie en temps réel.
- ☐ **2** *Doom-like.*
- ☐ **3** *Shoot.*
- ☐ **4** Simulation de golf.
- ☐ **5** Course de motos.

24 Quatre réplicants provenant d'autres jeux d'aventure se sont cachés dans cette scène de Blade Runner. Retrouvez-les et nommez les titres des jeux.

25 Quelle prise ne fait pas partie du jeu de baston Battle Arena Toshinden ?

- ☐ **a** Daichi no otakebi !
- ☐ **b** Shitsu bu zu kai !
- ☐ **c** Don don pa pa !
- ☐ **d** Ra bou latu tune !

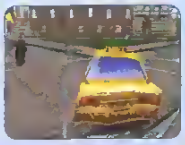
26 Votre pseudo de jeu, c'est plutôt :

- ☐ **a** Votre prénom ou votre surnom dans la vie.
- ☐ **b** Un pseudo de votre invention.
- ☐ **c** Un pseudo différent pour chaque jeu.
- ☐ **d** Un pseudo ? c'est pour quoi faire ?

27 De quels jeux de voitures sont tirés ces circuits ?

a

b



c

d

- **1** Need for Speed 2
- **2** Screamer Rally
- **3** Die Hard
- **4** F1 Racing

28 Quel grand dessinateur de BD, auteur de Blueberry et de L'Incal, a réalisé cette scène, tirée d'un jeu d'énigmes sur l'Inquisition en France ?

- ☐ **a** Rosinski
- ☐ **b** Bilal
- ☐ **c** Bourgeon
- ☐ **d** Mœbius

29 Quand des copains vous mettent une tôle à un jeu :

- ☐ **a** Vous insistez pour faire la belle, alors que vous avez perdu les deux premières manches.
- ☐ **b** Vous partez vous coucher, en maudissant Marie-Jeanne.
- ☐ **c** Vous trouvez que vous vous améliorez.
- ☐ **d** Vous ne perdez jamais contre vos potes.

30 Si on vous dit : / Vous pensez :

- **a** « Roll over Beethoven ! »
- **b** « Your command, Master ! »
- **c** « Damn ! I'm looking good ! »
- **d** « Another kill for the maniac ! »

- **1** Duke Nukem 3D
- **2** Wing Commander IV
- **3** Warcraft II
- **4** Monster Trucks Madness

Apprendre à taper... dans le ballon

DACTYLOGRAPHIE. Je hais le foot. Après l'indigestion de juin, tous les opposants à ce jeu qui rabaisse la condition humaine au rang du roquet lobotomisé, imaginaient en avoir fini avec « ça ». Je pensais donc pouvoir me défouler et ranger ce *soft* au rang de caca gélatineux bordant la belle avenue. Et je me suis fait piégé ! D'abord, il remporte la palme de l'originalité. Apprendre la dactylographie sur le thème footballistique n'est pas vraiment courant. Mais en plus, à la surprise du public footeux, nombreux, venu observer ce pseudo jeu de foot, le résultat est efficace : obligé de regarder l'écran, on apprend vraiment à taper plus vite en oubliant son clavier. Imaginez. Pour pouvoir marquer un but il faut taper plusieurs mots à une vitesse élevée... idem pour se défendre. Le prétexte « footballeux » est certes toujours ridicule, mais au bout d'un certain temps, lorsque vous serez devenu le Ronaldo du clavier, les mauvaises langues se tairont pour laisser place à un étonnement admiratif.
Quant à ceux qui haïssent le foot, ils continueront à taper avec deux doigts.

J.-P. B.

LE CLAVIER DROIT AU BUT !
> TLC-Edusoft
> moins de 150 F.

Ovni soit qui mal y pense

ABDUCTION. A y est. Je sais tout sur les Zitis, grâce à *Dossier OVNI : l'encyclopédie interactive*. Déjà, les Zitis, ce sont de vrais adolescents : suivant les modes, ils changent de vaisseau et même de tête, comme on peut le voir dans les dossiers rouge et vert du *soft* : vaisseaux en *Quicktime VR*, en relief (les lunettes bicolores sont incluses dans la boîte), *morphings* d'extraterrestres, descriptions de témoins, témoins d'abductés, tout ça. Les modes sont détaillées dans le dossier violet, reprenant l'histoire et la cartographie de l'ufologie. Et pour connaître les dessous de la mode, jetez un œil discret sur le dossier bleu, reprenant tous les secrets de l'armée (zone 51, affaire Roswell, ingrédients de la sauce du Big Mac, etc.). Enfin, avec le jeu du dossier jaune, amusez-vous à reconnaître les photos truquées des vraies (enfin, qu'ils disent...). Très bien présentée, cette encyclopédie de l'ufologie ravira les amis de Roswell. Si la vérité est quelque part, c'est bien parmi les bits de ce CD-ROM...

D. C.

DOSSIER OVNI : L'ENCYCLOPÉDIE INTERACTIVE
> Marshall Cavendish.
> moins de 280 F.

La généalogie

SYLVICULTURE. Avant même l'invention de la roue et du processeur, plusieurs questions existentielles se sont imposées à l'espèce humaine : D'où viens-je ? Qui suis-je ? Où cours-je ? De nombreuses personnes ont essayé de répondre à la première question par la généalogie. L'arrivée de l'ère informatique a fait réapparaître certains bureaux enfouis sous les tonnes de documents que nécessitent ces recherches. Cette nouvelle version de *Parentèle* apporte en plus l'intégration dans les données généalogiques de vidéos, de sons et d'images. Quoi de plus logique, puisque le but de cette discipline est aussi de garder un maximum d'informations pour que nos descendants puissent s'occuper des autres questions existentielles... Quant à la gestion des recherches, l'outil informatique les simplifie grandement : *Parentèle* permet de publier ses recherches directement sur le Net dans un format HTML et d'échanger des données vers d'autres logiciels de généalogie par le format GEDCOM (*GEnealogical Data COMmunication*) utilisé par la plupart d'entre eux.

J.-P. B.

PARENTÈLE 2.3 — *Alsyd multimédia.* — *mains de XXX*

FAIS TON HISTOIRE ! LA PETITE SIRÈNE — *Disney Interactive.* — *mains de 250 F.*

Apprendre en s'amusant

ÉDUCATIF. Disney se lance dans l'éducation au moyen de dessins animés interactifs. L'idée peut sembler un peu loufoque : la majeure partie des productions de chez Disney ne représentant pas une référence éducative très crédible. Mais, vu du côté pratique, le système est séduisant : quoi de plus simple pour inculquer du vocabulaire à nos chers bambins que de l'enrober dans la douce béatitude des personnages de Mickey. L'adaptation de *La Petite Sirène* à ce genre d'exercice est facile et devrait plaire à pas mal d'enfants. Au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, les enfants passent de scène en scène, agissent sur les objets et personnages. À chaque début de nouvelle scène, un texte s'affiche à l'écran, plusieurs mots font l'objet de petits textes (poétiques) d'explications et à chaque fois de nombreux synonymes sont donnés pour l'un d'eux en particulier. Animations rigolotes et graphismes marrants devraient scotcher un temps les monstres..

J.-P. B.

Sur le CD-ROM

Vous trouverez *Vue d'Esprit 2* sur le CD-ROM n°1. Lancez « Setup.exe » à la racine.

Un continent pas si perdu

Peut-être êtes-vous de ceux qui ont découvert avec *PC FUN*, Vue d'Esprit 2 le mois dernier. Mais faire vos premiers pas avec la démo vous a peut-être paru difficile. Alors embarquez immédiatement pour la découverte guidée d'un continent perdu.

Par Stéphane Belin

AVANT que nous entrions dans le vif du sujet, laissez-moi vous présenter rapidement le programme. *Vue d'Esprit 2* est un logiciel d'images de synthèse principalement axé sur la création de paysages. Le principe de fonctionnement est simple et l'interface accessible. Contrairement aux autres logiciels de 3D, vous n'aurez pas dans *Vue d'Esprit 2* à posséder des notions pointues de modélisation. Les outils mis à votre disposition vous soulagent de toutes les procédures complexes liées à la conception d'un relief 3D. De même, la démo qui vous est fournie sur le CD-ROM est accompagnée de nombreuses textures (mais vous en aurez deux fois plus dans la version complète), que vous pourrez à loisir réutiliser, en les adaptant éventuellement, dans vos propres créations. Les réglages liés à l'éclairage et à l'atmosphère peuvent aussi s'avérer assez délicats. C'est pourquoi *Vue d'Esprit 2* possède un large éventail d'atmosphères prédéfinies que vous pourrez assigner à votre scène en quelques clics. Toutefois, si vous aimez avoir un contrôle total sur votre création, le logiciel vous en donne bien entendu la possibilité.

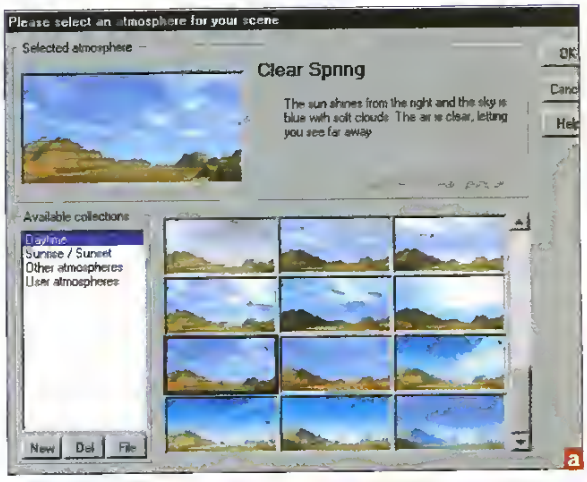
L'objectif de ce petit tour d'horizon est justement de vous faire découvrir, au travers de la conception d'une scène, les principaux aspects de *Vue d'Esprit 2*. En suivant pas à pas les

indications données dans ces pages, vous créerez un paysage complet, prêt à être calculé. Je laisserai volontairement dans le vague certains détails de réglages, afin que vous disposiez d'une bonne liberté d'expérimentation personnelle. Et quoi qu'il arrive, si vous avez à un moment donné l'envie de vous écarter du chemin tracé, faites-le. C'est souvent en divaguant librement que l'on apprend les subtilités d'un logiciel de la manière la plus agréable.
De même, vous ne devrez pas hésiter à remettre en question mes choix s'ils ne correspondent pas à vos goûts ou vos aspirations. N'ayez donc aucun scrupule à transformer mon île volcanique en canyon ou à changer mon atmosphère ensoleillée en ambiance orageuse, si cela vous chante... Le seul but de cette prise en main est de vous éviter de trop pénibles tâtonnements et de vous familiariser avec le processus créatif qui préside à la réalisation d'une scène « type » de *Vue d'Esprit 2*.
Les explications fournies devraient vous permettre de vous débrouiller, mais vous trouverez sur le CD-ROM le fichier complet (VOLCANO.VUE). N'hésitez pas à le charger, afin de vérifier certains détails qui auraient pu vous échapper. Et n'oubliez pas l'aide en ligne ! ■

Vous pouvez commander Vue d'Esprit 2 en ligne et obtenir des informations régulières sur le site de la société éditrice e-on software Inc.
www.e-onsoftware.com

1.

Au chargement du programme, le plus logique est de cliquer sur l'icône « New ». *Vue d'Esprit 2* vous demande alors de choisir votre atmosphère dans le sélecteur. Vous pourrez la modifier par la suite. Choisissez « Clear Spring » dans le groupe « Daytime » (a). C'est une atmosphère sans histoire qui éclaire de manière uniforme votre scène. Celle-ci, créée par défaut, comporte un plan infini faisant office de sol.
C'est le bon moment pour observer la fenêtre située à droite de l'écran. Le plan du sol, représenté par un petit symbole de plan, est baptisé « Ground ». Cette liste vous servira souvent. En cliquant sur un objet dans la liste, vous le sélectionnerez plus facilement lorsque votre scène deviendra trop complexe. Vous pouvez organiser vos objets en groupes et en *layers*. Ceux-ci pourront être masqués ou verrouillés pour alléger l'affichage dans les quatre vues. Cliquez sur le nom « Ground » et renommez-le comme vous voudrez (b). Expérimentez l'organisation des différents *layers* en sélectionnant par exemple la caméra et en la « tirant » vers un nouveau *layer*. En cliquant sur l'œil à droite du *layer*, vous changez son état. Voyez aussi qu'une fois un objet sélectionné, ses propriétés apparaissent (c).



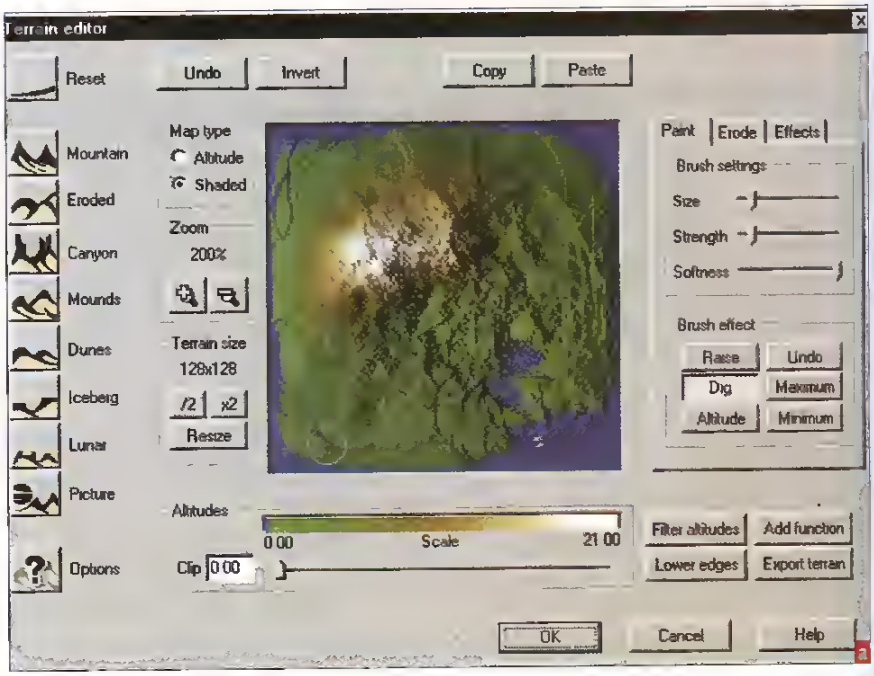
2.

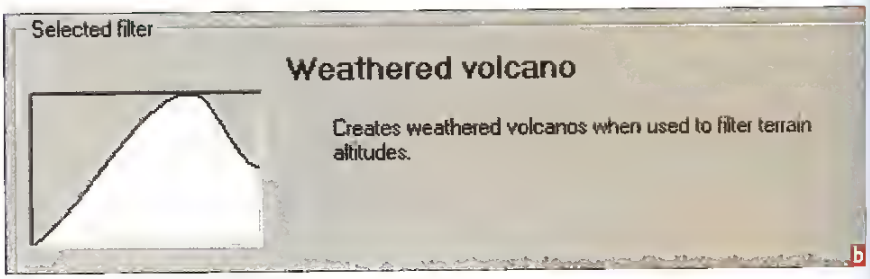
Nous commencerons tout naturellement par ajouter de l'eau, pour venir y placer ensuite notre île. Cliquez et maintenez enfoncé le bouton regroupant les plans et sélectionnez le plan d'eau (a). L'eau vient se positionner au-dessus du sol. Il convient de laisser un plan sous l'eau afin de profiter de ses propriétés de transparence. Un plan d'eau seul donne une mer un peu « Obao »... Nous pouvons maintenant affecter une matière au fond de la mer. Cliquez dans la liste sur le plan et cliquez sur le bouton de chargement de matière (b). Dans le sélecteur, préférez une matière de roche ou de sable. Plaçons ensuite notre caméra près de l'eau en nous servant des quatre vues (c). Vous pouvez déjà lancer un calcul, par une pression sur « F9 ».

3.

Certes, me direz-vous, c'est un peu sommaire. Ajoutez un premier terrain. En cliquant sur le bouton « Terrain », un relief par défaut est créé. Double-cliquez dessus et l'éditeur de terrains apparaît. Dans cette fenêtre, vous commencez par cliquer sur l'un des boutons représentant les reliefs de base, à gauche de la fenêtre. Cliquez par exemple sur « Mounts ». Un nouveau terrain étant généré à chaque pression, plusieurs essais successits pourront s'avérer nécessaire pour obtenir une forme intéressante (a).

Pour améliorer votre relief, un filtre d'altitude fera souvent parfaitement l'affaire. Cliquez sur « Filter Altitudes », puis double-cliquez sur la courbe. Ensuite chargez-en une, que vous irez chercher dans le groupe « Terrain Profiles ». Avec le filtre « Weathered Volcano », j'ai transformé ma montagne en volcan (b). Au besoin, un clic sur « Preview » vous permet de vérifier l'action du filtre avant son application définitive. Assignez ensuite une matière du groupe « Landscapes » à votre île. L'avantage de ces matières est qu'elles changent en fonction de certains paramètres comme l'altitude ou la pente et permettent ainsi des résultats très réalistes.





Vivez la planète INFONIE l'Internet +....

GRATUIT 1 mois de connexion illimitée* sur le cédérom PC Fun

CADEAU !

GRATUIT 1 cédérom Infogrames dès votre première connexion** !

Surfez sur le net, préparez un voyage, informez-vous, rencontrez une belle brune ou partez à la conquête du monde avec INFONIE...

Infonie, l'Internet tout compris...

- 350 programmes multimédia exclusifs en français.
- La Tel'Infonie, pour dialoguer en [illegible] pour le prix d'une communication [illegible]
- 5 adresses e-mail.
- 5Mo d'hébergement gratuit pour [illegible] votre page Web.
- magazine des abonnés gratuit.

Vous avez perdu votre cédérom ?
3615 INFONIE (1,29 F/mn) ou www.infonie.com

Pour découvrir Infonie & Internet, insérez vite le cédérom dans votre ordinateur, cliquez sur la barre des tâches «Démarrer», puis sur «Exécuter», tapez D:\Infonie\Setup.exe, suivez les instructions, vous êtes sur Infonie ! Vos coordonnées (adresse et n° de carte bancaire) seront demandées pour vous envoyer le kit complet Infonie avec tous les jeux. A tout de suite sur INFONIE !

Pour toute question d'installation :
tél : 01 41 02 80 88***
fax : 01 41 02 80 81

L'Internet + ...

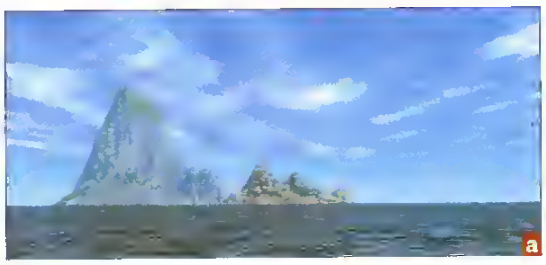
*Pour coûts de télécommunication en tarification locale en France métropolitaine **Cédérom de votre choix offert à la première connexion Pour choisir votre cédérom parmi notre sélection entrez sur Infonie programme «la boutique» sélectionnez les rubriques «Loisirs» puis «Infogrames» et choisissez «votre cadeau de bienvenue» Offre valable jusqu'au 31/12/98 réservée aux foyers (même nom même adresse) n'ayant pas déjà bénéficié du service Infonie dans les douze derniers mois. ***De Suisse 022 788 23 33 de Belgique 02-478 1 2 3 4 Configuration minimale PC 486 DX4 100 Mhz ou plus lecteur de cédérom modem 28 800 bps ou plus ou Euro ISDN Numeris Windows 95 carte son et v déo

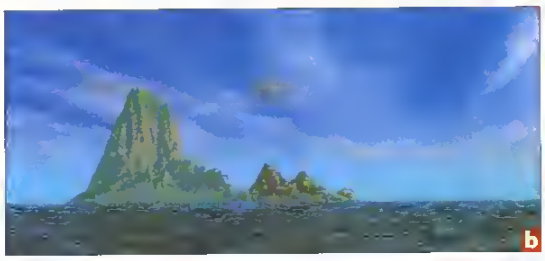
Réf. OE238 - RCS Nanterre B 400085320 - ©Infonie 1997 - Tous droits réservés

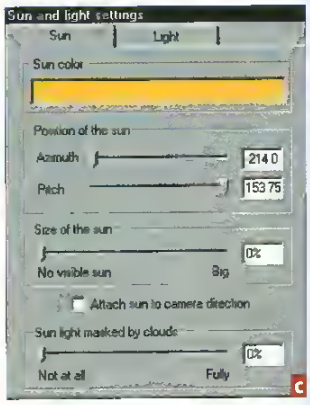
4.

Pour bénéficier de l'effet de voile atmosphérique qui atténue les contrastes des reliefs éloignés, ceux-ci devront être positionnés très loin de la caméra. C'est pourquoi vous aurez probablement à augmenter les dimensions de vos terrains ainsi éloignés. Procédez à plusieurs essais et testez le rendu en mode « Preview » directement dans la vue de caméra. Vous pouvez maintenant ajouter d'autres terrains ou modifier certaines matières. Si la position de la caméra ne vous convient pas, changez-la ! J'ai ajouté pour ma part une autre île, plus près, et aussi plus contrastée puisqu'elle est moins soumise aux effets du voile atmosphérique (« Haze »).

Nous pouvons aussi commencer à modifier la position du soleil. Cliquez sur « Sun » dans la liste. Le soleil n'est ni plus ni moins qu'une « Directionnal Light ». En modifiant son inclinaison et sa couleur, vous pouvez déjà donner une ambiance à votre scène. Sur l'image **a**, mon paysage est éclairé par notre soleil de départ. Dans l'image **b**, j'ai donné une légère couleur orange au soleil et j'ai modifié l'angle de ses rayons de manière à ce qu'ils soient plus parallèles au sol. J'ai aussi ajouté un peu de brume. Les ombres sont plus allongées et la lumière fait penser à une fin d'après-midi. Pour modifier les paramètres de la lumière et du soleil, cliquez sur le bouton « Sun and Light » (**c**).



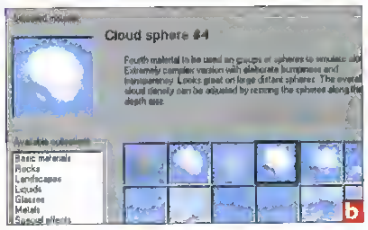


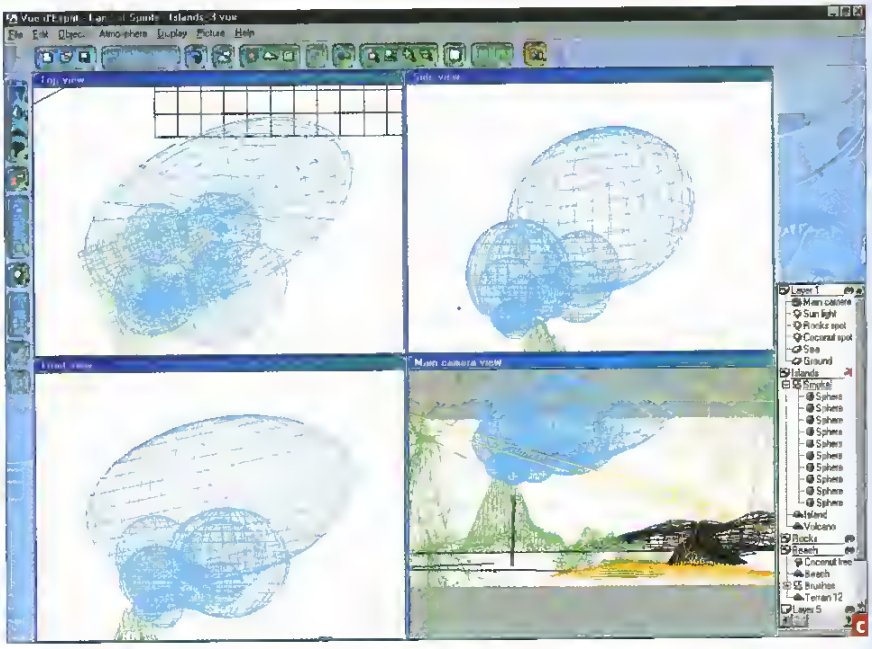


5.

Cette première mise en place effectuée, nous allons nous attacher à ajouter la vapeur du volcan. Pour cela, vous allez créer un ensemble de sphères, qui, une fois correctement positionnées et texturées, simuleront un épais nuage de vapeur blanche. Créez une première sphère en utilisant le bouton « Primitive » (**a**). Chargez une texture de type « Cloud Sphere » que vous trouverez dans le groupe « Clouds » (**b**). Ensuite, dupliquez cette sphère plusieurs fois et créez une forme faisant penser à un nuage, en modifiant la position et la taille des différentes sphères. Vous devrez jouer aussi avec l'échelle des matières appliquées aux différentes sphères.

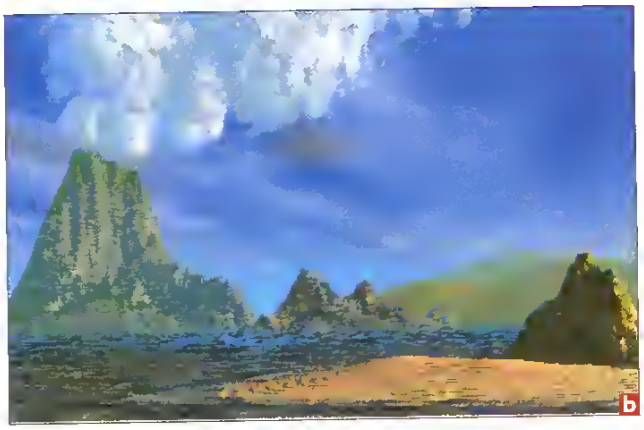
Obtenir un effet de nuage convaincant est un des exercices les plus délicats de *Vue d'Esprit 2*. Je vous conseille de charger la scène et d'observer comment j'ai créé mon nuage (**c**). Modifiez-le afin de comprendre les implications des différents paramètres. Une bonne idée consiste aussi à choisir des matières de nuages différentes pour les sphères constituant le centre ou la périphérie du nuage.





6.

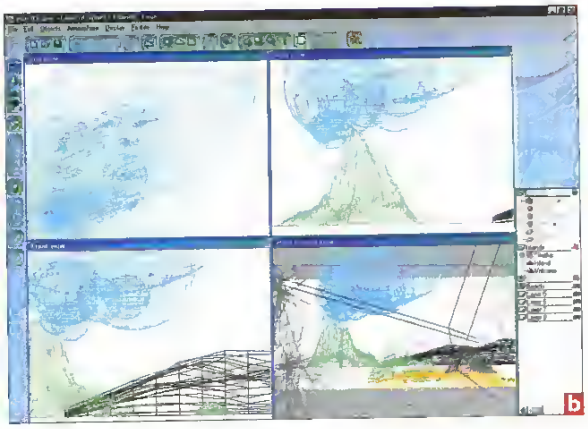
Nous pouvons maintenant commencer à ajouter un premier plan. J'ai, en ce qui me concerne, créé une petite plage sur la droite, à proximité de laquelle j'ai posé un rocher. Le plus logique pour la plage est de choisir un terrain de type « Dunes », mais une simple « Mountain » pourrait fort bien faire l'affaire. L'important est d'aplatir le terrain avec les poignées de redimensionnement, afin de lui donner un aspect doux. Observez également l'échelle (« Scale ») très réduite de la texture de sable (que vous vérifierez en chargeant VOLCANO.VUE) sur cette plage (a). Ceci afin d'éviter des *«rides»* trop importantes. D'une manière générale, le réglage de l'échelle de matière revêt une grande importante. C'est pourquoi vous ne devriez jamais hésiter à modifier ce paramètre si une texture donne un effet inattendu. Voyez à quoi ressemble mon paysage à ce stade sur l'image b.



7.

L'image progresse bien. J'ajoute maintenant des éléments qui constituent sans aucun doute la grande force de *Vue d'Esprit 2*: les arbres. Un premier palmier, judicieusement positionné dans le coin supérieur droit de l'écran, ajoute déjà beaucoup à la composition. Rien de plus simple. Cliquez avec le bouton droit sur l'icône « Plant » (a) et, dans le sélecteur, choisissez « Coconut Tree ». Un arbre est un objet comme un autre. Vous pourrez donc modifier à loisir sa taille, son inclinaison et sa position. Servez-vous de ces possibilités pour ajouter des arbres au premier plan. Ils donnent un aspect plus sauvage à l'image et ajoutent également une notion de profondeur à la scène. J'ai aussi ajouté une fougère sur mon rocher ainsi que deux petits buissons sur la plage.

Quand l'affichage devient lent ou que vous n'y comprenez plus rien entre vos différentes vues, il est de bon ton d'utiliser les possibilités offertes par les groupes, les *layers* et aussi les couleurs d'objets pour organiser votre travail. Voyez sur l'image b comme j'ai donné des couleurs à mes différents éléments afin de les repérer plus facilement. J'ai aussi verrouillé certains *layers* (signalés dans la liste par un cadenas) afin de ne pas les modifier par erreur.



8.

J'ai dû passer très vite dans ces pages sur de nombreux points, mais le but était avant tout de vous faire découvrir doucement cet outil assez génial. Je n'ai pas abordé les réglages subtils de lumière, la création de textures, les options de rendu ou encore la modélisation par opérations booléennes. Mais un numéro entier de **PC FUN** ne pourrait contenir tout ce qu'il y a à savoir sur un tel programme. Le mieux pour vous est encore de charger le fichier illustré ici et de le modifier. Changez la lumière, déplacez les objets, modifiez les textures. Chaque expérimentation vous permettra de comprendre comment fonctionnent les différents réglages et surtout la manière dont ils interagissent. Car dans une scène *Vue d'Esprit 2*, comme dans la nature, chaque élément influe d'une manière ou d'une autre sur son environnement.

Prenons pour exemple l'eau. Elle reflète bien entendu les arbres ou les îles mais aussi le ciel ! Car le ciel n'est pas une simple texture plaquée au fond de votre image. Il existe réellement, en volume, et agit par conséquent sur la couleur de la mer. De même, modifiez une seule chose à la fois. Car changer de nombreux paramètres en même temps risque d'ajouter à votre confusion. En effet, en cas de changement dramatique, vous ne pourrez isoler avec précision le paramètre ayant entraîné de telles modifications. Quoi qu'il en soit, amusez-vous et prenez votre temps. Vous n'en aurez que plus de satisfaction. Bon voyage !

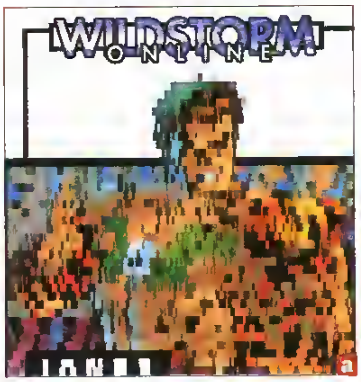
Sur le CD-ROM

Vous trouverez, entre autres, les utilitaires *GIF Construction Set* ou *Magic Viewer* sur le CD-ROM n°1, dans « \CRÉATION\GIFS ».

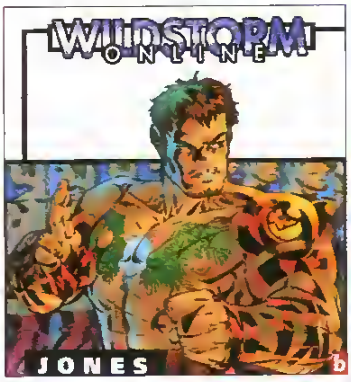
La plus simple façon d'animer

Si vous vous promenez de temps à autre sur Internet, vous avez déjà vu ces petites animations qui égayent le gentil monde des pages Web. Ce ne sont bien souvent que de simples GIF animés, sur lesquels nous allons tout vous révéler.

Par Stéphane Belin



a



b

c

FAISONS rapidement les présentations. Le GIF (*Graphics Interchange Format*), au départ, n'est ni plus ni moins qu'un bête format de fichier graphique, autrement dit un moyen de conserver une image. Exclusivement dédié au *bitmap*, le GIF est un format ayant rapidement acquis une très forte popularité. Les raisons principales sont, entre autres, son très bon taux de compression et ses possibilités d'affichage entrelacé. Ces deux qualités en ont fait le format préféré des graphistes et autres *designers* Internet. Toutefois, le GIF comporte une limitation à garder à l'esprit : il ne peut être utilisé que pour des images comportant une palette codée sur 8 bits. En clair, cela se traduit par une palette de 256 teintes au maximum. Cette lacune lui a valu de perdre du terrain face au JPG, pour les photos principalement. Mais le GIF reste invaincu en ce qui concerne les illustrations comportant des aplats de couleur.

Pour la petite histoire, le GIF le plus simple, créé en 1987 par Compuserve, était baptisé GIF87. Deux ans plus tard, la compagnie l'enrichit de nouvelles options (entrelacement, transparence et animation) et le nomme GIF89a. Quand vous tombez sur un fichier au format GIF89a, il y a de fortes chances pour que ce soit un GIF animé.

Quelques petites précisions sur l'entrelacement et la transparence s'imposent avant que nous abordions le GIF animé. Une image sauvée au format GIF89a peut être entrelacée. Dès lors, lorsque l'on charge l'image, elle ne s'affiche pas ligne par ligne de haut en bas (au fur et à mesure de la progression du chargement). Une image entrelacée apparaît en deux passes de lignes alternées. Ce système est particulièrement apprécié sur Internet où il permet à l'utilisateur d'avoir une idée globale de l'image avant que le chargement ne soit terminé. En fonction du navigateur Internet utilisé, votre GIF entrelacé apparaîtra selon un procédé ressemblant à des stores vénitiens ou sous forme d'une image floue gagnant peu à peu en netteté. Voyez sur l'image **a**, le chargement d'un GIF entrelacé dans *Netscape Navigator* et l'image **b** entièrement chargée. Un autre effet de chargement de GIF entrelacé est démontré sur l'image **c**. Ici, c'est une trame noir et blanc qui se colore peu à peu.

Une autre fonction intéressante du GIF89a est la transparence. Très simplement, elle permet au graphiste de définir une des couleurs de sa palette comme couleur transparente. Tous les points de cette couleur laisseront apparaître le fond derrière

l'image. Ce procédé de masque est bien connu des graphistes du jeu vidéo lorsqu'ils conçoivent leurs *sprites*. L'image **d** vous montre un petit pictogramme en forme d'étoile. La couleur blanche est définie comme transparente. Une fois placées sur un fond dans une page HTML, les étoiles se découpent parfaitement, comme vous le constatez sur l'image **e**.

Intéressons-nous maintenant à l'une des plus amusantes possibilités du GIF : l'animation. Vous avez certainement déjà eu l'occasion d'observer de courtes animations (généralement très petites, comme des vignettes) sur de nombreuses pages Web. Si certaines font appel à des *scripts*, voire à des *applets* (applications) Java, la majorité sont en fait de simples GIF animés. L'intérêt de la technique liée au GIF animé, par rapport à celle appliquée au Java, est qu'elle est beaucoup plus simple à réaliser et qu'elle est reconnue par pratiquement tous les navigateurs standard, sans qu'il soit nécessaire de faire appel à des *plug-in*. Il y a de fortes chances pour que vous réalisiez des animations dans le but d'améliorer votre page Web. Avec le GIF animé, vous serez certain que tout le monde pourra en profiter.

Une technique aussi simple qu'efficace

Le GIF animé, bien que très efficace, n'en reste pas moins extrêmement simple. Un GIF animé peut être constitué de deux manières. La plus simple, et aussi la plus courante, est un fichier comportant tout simplement une succession d'images. Ces images sont toutes contenues dans le même fichier .GIF et ne font appel à aucun autre fichier. Ce fichier .GIF, outre les points et les palettes de chaque image de l'animation, comprend aussi d'autres informations. On y trouve entre autres la taille de chaque image, ainsi que quelques précisions plus subtiles, comme le mode (en boucle, une seule fois) ou encore l'intervalle de temps entre chaque image. Un fichier .GIF animé contient ainsi toutes les informations lui permettant d'être rejoué exactement de la même manière par tous les navigateurs.

Le GIF est entièrement chargé en mémoire par le navigateur et les images sont affichées ensuite directement à partir de la mémoire de l'ordinateur. La vitesse de l'animation n'est ainsi pas tributaire de la bande passante. Toutefois, le problème de la taille du fichier se pose rapidement avec les GIF animés. Chaque image constituant l'animation étant intégrée au fichier, un GIF animé, de 64 images de 90 x 90 pixels par exemple, risque de prendre des proportions trop importantes. Et le GIF animé étant principalement destiné à Internet, la taille du fichier, et par conséquent les temps de téléchargement, constituent un facteur primordial à prendre en considération. C'est pourquoi le GIF animé permet de stocker une image de départ et de n'en modifier ensuite qu'une partie, lors de l'animation.

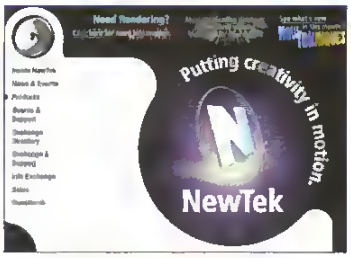
Prenons pour exemple le logo de *Internet Explorer*. C'est un GIF animé de format allongé dans lequel seule la lettre « e » est animée. L'image de départ, stockée dans le GIF animé, est le logo dans son ensemble (**f**). Toutes les images suivantes (réunies dans l'image **g**) ne comportent que la partie utile, celle qui sera animée. Le fichier, qui aurait dû peser plus de 250 Ko si le logo avait été repris dans son ensemble sur chaque image, ne fait plus en définitive que 15 Ko !

Précisons qu'un GIF animé se comporte exactement comme n'importe quelle autre image. Vous pouvez la sauver sur votre disque dur depuis votre navigateur. Vous sauvez alors l'ensemble de l'animation. De même, vous pouvez assigner un lien HTML à un GIF animé comme vous le feriez pour n'importe quelle autre image. Maintenant que vous connaissez les tenants et les aboutissants du GIF animé, nous allons voir de quelle façon vous pouvez créer vos propres animations. ■

Créer ses propres GIF animés

1.

Dans ces deux pages, je vais rapidement vous donner quelques idées d'applications pratiques de GIF animés. Nous verrons aussi les différents moyens de créer un GIF animé, en partant par exemple d'un texte, de dessins, d'images générées en 3D ou même d'une vidéo. Un GIF animé peut avoir de nombreuses utilités. Outre les délires que l'on retrouve un peu partout, cela peut servir tout simplement de bouton, associé à un lien vers une autre page HTML. L'intérêt de l'animation est bien entendu d'attirer le regard. Vous en avez un bon exemple sur le site de Newtek, où un bouton situé en haut à gauche de l'écran est le seul élément à être animé. Il attire par conséquent l'attention.



2.

Le texte peut aussi être mis sous forme de GIF animé, soit, comme dans le cas du bouton, pour mettre l'accent sur un élément particulier, soit pour apporter plusieurs informations dans un même espace. Vous pourrez par exemple donner une première information, temporiser quelque temps, puis modifier son apparence (couleur, typographie) ou la changer complètement. Vous pouvez ainsi avoir plusieurs niveaux de lecture, avec un titre auquel succéderont un ou plusieurs petits paragraphes. Vous communiquez votre information de manière plus vivante et vous économisez de l'espace sur une même page.

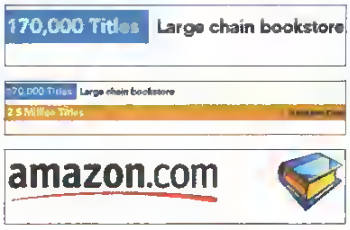
Certains programmes de création graphique (comme le très bon *Dreamweaver* de Macromedia) vous permettent aussi de créer très facilement un texte déroulant, similaire à un panneau d'affichage lumineux, sous forme de GIF animé. Vous tapez votre texte, lui assignez un certain nombre d'effets et le programme crée pour vous le GIF animé correspondant. Voyez sur les deux images suivantes un exemple dans lequel un GIF animé affiche successivement les noms des artistes qui possèdent une galerie sur le site.

La difficulté ici, réside dans le dosage du temps qui sépare les différentes images. Trop long et l'utilisateur n'aura pas le temps ou la patience d'attendre. Trop court et il ne pourra pas lire dans de bonnes conditions !

3.

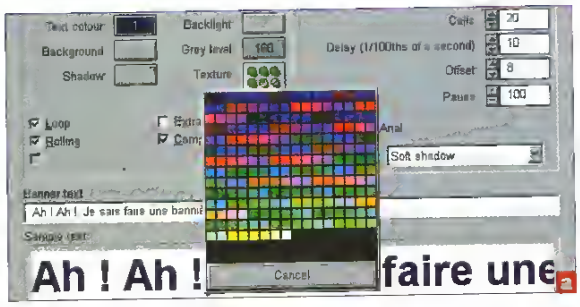
Les bannières animées sont très souvent des GIF. Elles combinent des effets de textes animés et sont en général associées à des liens sur d'autres sites. Certains programmes spécialisés dans la création de bannières permettent des résultats spectaculaires, même si de plus en plus de bannières font appel à des fonctions avancées de *Dynamic HTML*, voire à l'usage du Java.

Pour la forme, voilà une jolie bannière, qui elle, est bien un GIF animé.



4.

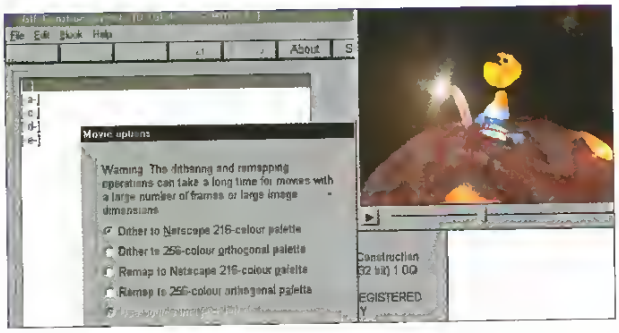
Pour créer un GIF animé, le mieux est encore d'utiliser *GIF Construction Set* (que vous trouverez bien entendu sur le CD-ROM). C'est très certainement la référence dans le domaine. Il permet, sans avoir aucun élément graphique, de réaliser des enseignes lumineuses, des bannières simples, de faire tourner une image sur elle-même pour un faire un GIF animé et bien entendu de créer des fichiers de toutes pièces en insérant des images une à une. Prenons le cas d'une bannière. Vous n'avez qu'à taper votre texte, choisir votre police et la couleur du fond (a), et il ne reste plus qu'à lancer la prévisualisation (b).



GIF Construction Set est un programme intelligent puisque le choix des couleurs se fait dans la palette système des 216 couleurs utiles des navigateurs Internet et permet ainsi d'éviter les désagréables surprises de couleurs folles.

5.

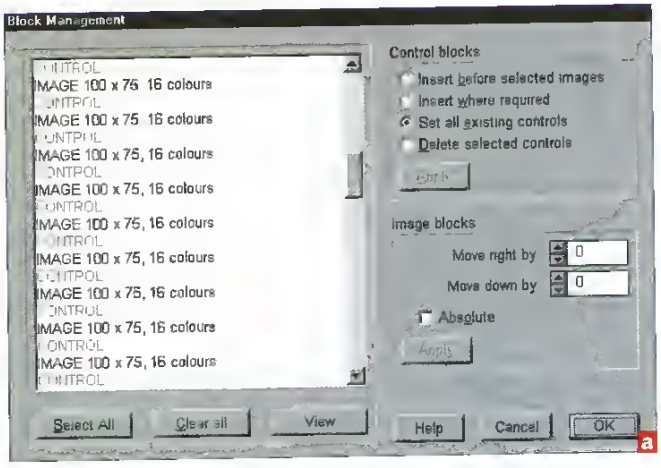
Toujours en utilisant *GIF Construction Set*, vous pourrez créer un GIF animé à partir d'un fichier .AVI. Mais attention à ne pas vous emballer. Inutile d'espérer créer une animation de cinq minutes en 320 x 200 sous forme de GIF animé. À moins, bien entendu, que vous ne souhaitiez que le navigateur mette deux heures à le télécharger ! La marche à suivre est encore une fois très simple. Dans le menu déroulant « File », allez dans « Movie », et choisissez « Movie to GIF ». Vous devrez alors spécifier la façon dont vous désirez adapter la palette de votre fichier vidéo à la palette du navigateur (qui, on le rappelle, ne comporte que 216 couleurs utiles !!!). Ce principe est particulièrement pratique pour créer des GIF animés à partir de vidéos numérisées ou de séquences animées générées par des logiciels de 3D.

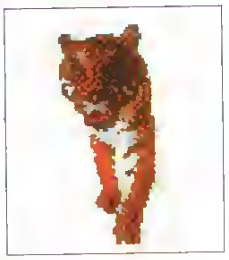


Même si ce n'est pas toujours le cas, certains logiciels d'entrée de gamme ne permettent pas de générer une succession d'images indexées mais seulement un fichier vidéo. Vous n'aurez alors pas d'autre choix. Mais dans le cas où le choix vous est donné, préférez la succession d'images. Vous vous éviterez ainsi la compression, parfois assez désastreuse, du format AVI.

6.

Enfin, la dernière méthode, même si c'est la plus laborieuse, reste souvent la plus efficace. Elle consiste à créer chaque image avec un logiciel de création graphique pour ensuite les importer une à une dans *GIF Construction Set*. Bien sûr, vous devrez dans ce cas veiller à définir un laps de temps idéal entre chaque image. Mais le processus n'est pas si laborieux qu'il peut sembler, puisque la plupart des GIF animés ne comportent qu'une poignée d'images, au plus quelques dizaines. Le plus simple pour créer un tel GIF, une fois vos images prêtes, est d'utiliser l'assistant de *GIF Construction Set*, *Animation Wizard*, qui vous guidera dans toutes les étapes. Impossible ainsi d'oublier quoi que ce soit. L'image a vous montre la fenêtre où vous définissez les paramètres propres à chaque image. Une pression sur « View » et vous pouvez prévisualiser le résultat des modifications que vous venez d'apporter. Voilà, vous en savez désormais assez pour vous lancer. Réaliser un GIF animé de qualité est un exercice difficile, car vous devrez être capable de créer une animation intéressante dans une toute petite fenêtre et en seulement une poignée d'images !



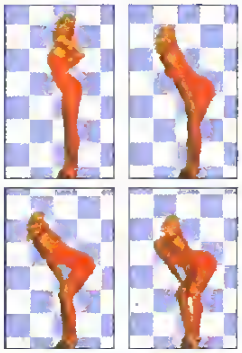


Le best of du GIF animé

Pour finir, voilà une petite sélection de quelques-uns des GIF animés les plus réussis, fous, originaux ou drôles sur lesquels on peut tomber au détour d'une page Web. De quoi vous donner des idées pour vos propres réalisations...

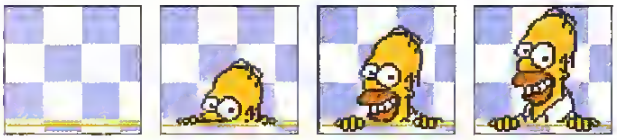
1. Pam

On commence par un grand classique. Certains y reconnaissent Pamela Anderson qui vous fait un bisou. Alors de deux choses l'une : soit on les appelle œil-de-perdrix, soit ils font une légère fixation sur la demoiselle. Mais l'essentiel, c'est que l'animation soit sympa. Au passage, on peut tirer une petite leçon de ce GIF, c'est qu'un élément fort (fort n'est peut-être pas le terme le plus approprié dans ce cas, mais vous voyez ce que je veux dire) animé sur un fond uni est souvent la meilleure solution pour obtenir un GIF animé lisible. La faible résolution de ces types de fichiers les rend confus dès que plusieurs éléments se superposent. Pam est aussi un bon exemple d'un GIF animé incluant une couleur transparente.



2. Homer

Un autre classique, mais largement plus sexy : Homer Simpson. Voilà une valeur sûre sur laquelle vous pourrez compter pour vous attirer la sympathie des gens qui visiteront votre site. Une bonne idée, sur ce genre d'animation, est de la déclencher lors de l'accès à un lien par exemple, plutôt que de la faire boucler bêtement. Encore que ce n'est pas Homer que ça dérangerait de refaire 250 000 fois la même chose ! Ce GIF dispose aussi d'une couleur transparente.

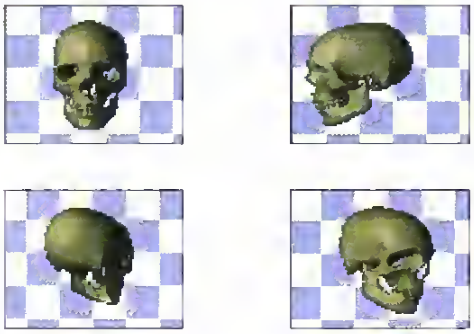


3. E-mail

Les GIF animés sont, après tout, essentiellement utilisés sur Internet. Faisons donc dans le « pas original du tout, mais quand même assez utile » : le GIF animé sur lequel on clique pour envoyer un *e-mail* à l'auteur de la page. Très chiant, avec la main qui écrit la lettre, la lettre qui va dans l'enveloppe et tout et tout...

4. Skull

Ah ! Encore un classique entre tous : Le crâne qui tourne. En dehors du fait d'être d'une créativité assez stupéfiante, ce GIF animé a pour lui d'être relativement « dégueu ». Mais ça peut toujours faire rire (les gens qui aiment les trucs « dégueu », s'entend). Je ne saurais que trop vous le conseiller, même si vous me permettrez de ne pas en faire un usage intensif sur ma page...

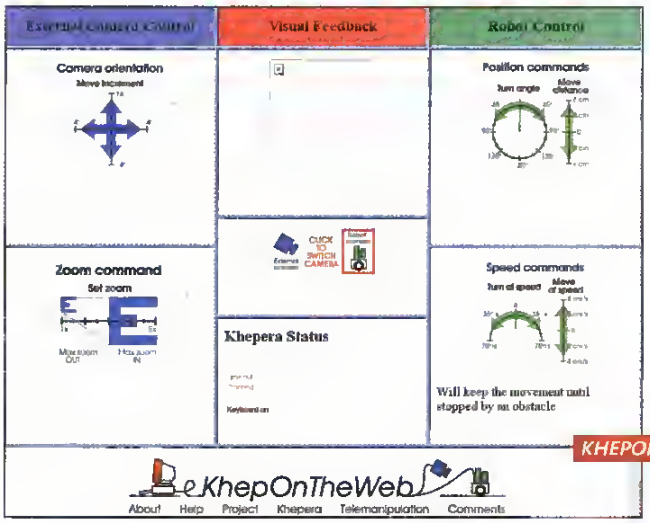


5. Manga

Bah oui, les *mangas* sont partout. Et pour tout dire, les Japonais sont particulièrement friands de toutes ces petites animations débiles. Alors voilà un truc bien ridicule pour vous : La petite fille qui joue au ballon. En plus, avec la Coupe du monde qui vient d'avoir lieu, je ne pouvais pas m'empêcher de vous replonger dans cette formidable ambiance de fête. Mais c'est déjà fini. Quelle misère... Quoi qu'il en soit, vous pouvez voir que le GIF animé sur Internet est une mine de créativité (et de bon goût). À vous d'ajouter votre pierre à ce glorieux édifice.

LE CINQUIEME ELEMENT
LE JEU
CD ROM PC
• UN JEU D'ACTION/AVENTURE EN 3D TEMPS RÉEL AU RYTHME HALETANT
• KORBEN OU LEELOO : DEUX MODES DE JEU RADICALEMENT DIFFÉRENTS
• UN MOTEUR 3D EXCEPTIONNEL
• COMPATIBLE AVEC TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D
SORTIE SEPTEMBRE 98
LEELOO, ÊTRE SUPRÊME...
RECHERCHE PARTENAIRE POUR SAUVER L'UNIVERS
MGM
kalisto
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
00 35 68 46 32
3615 Ubi Soft
Ubi Soft
www.ubisoft.fr
www.gaumont.fr
www.lecinquiemeelement.com
Gaumont

Commander un robot suisse



INDISPENSABLE. Après le train électrique ou le bras qui plante des graines, Internet et ses amis vous présentent le robot télécommandé ! L'université polytechnique de Lausanne, institution extrêmement respectée au plan international, est truffée d'étudiants qui ne « branlent » rien aux frais de la nation. Et donc, ils créent des robots que tout un chacun peut commander depuis un PC relié au Net. Certes, les temps de réponse sont un peu long, mais il est possible de le faire avancer, reculer, tourner dans tous les sens, et même gérer sa vitesse de déplacement. Deux caméras permettent de suivre l'action : la première est située sur le robot et dispose d'une commande de zoom paramétrable, alors que l'autre est placée sur le bord de l'arène, ce qui permet d'avoir une vue d'ensemble. Et, amis utilisateurs de *Netscape*, il est même possible de suivre en vidéo temps réel les déplacements que vous ordonnez au petit gros beau idiot. Indispensable pour glander le vendredi au bureau, non ?

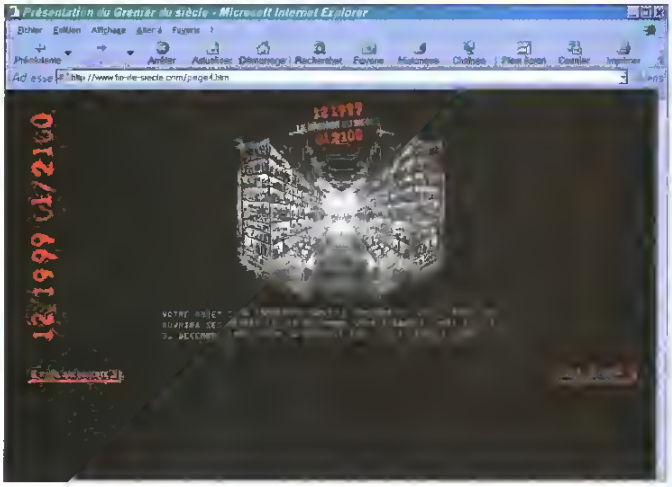
KHEPONTHEWEB khepontheweb.epfl.ch/

L'informatique entre au musée

CENTRE MONDIAL DE PALÉO-INFORMATIQUE www.chez.com/cmpi/

NOSTALGIE. Ça c'est vraiment une valeur durable, même pour les informaticiens. Je suis persuadé que vous-même, vous êtes toujours amoureux fou de votre première machine, même si elle n'existe plus. Petite précision : je parle des vrais ordinateurs, pas des PC sans âme... Des Canadiens sont donc en train de monter un musée de paléo-informatique, regroupant tous les dinosaures de la grande époque. Si vous désirez vous renseigner sur l'avancement des travaux, voire y contribuer, c'est donc ici que cela se passe.

Vide-grenier géant

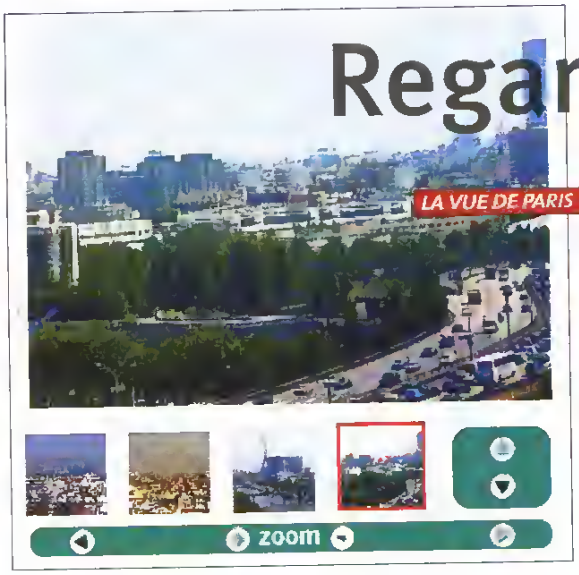


MILLÉNARISME. V'là-t'y une idée qu'elle est bonne, comme diraient mes ancêtres « alsaco-paysans » et berrichons pleins de bon sens (amis bas-rhinois et castelroussins, je vous salue). L'idée paraît saugrenue au départ : entreposer une grande quantité d'objets purement représentatifs de notre siècle, vingtième du nom. Puis, au 31 décembre 1999, on boucle tout cela à double tour avec plein de scellés que même maître Mollard, huissier de Justice des Miss France, il est tout impressionné. Et puis on laisse moisir pendant cent ans, afin d'ouvrir la caverne d'Ali Baba en 2100 et de faire profiter ces gens, civilisés et modernes, de nos objets absolument « rétro » et *totaly old-foshionned*. Je sais pas vous, mais moi, je trouve que c'est pas vraiment une bonne idée d'organiser nous-même ce genre de choses : ils vont quand même se foutre de nous, hein, quand ils vont trouver des capotes par exemple... Remarquez, s'habiller le zozio, Ça sera peut-être la mode du siècle prochain !

LE GRENIER DU SIÈCLE www.fin-de-siecle.com/page3.htm

Regarder le périph' en travaillant

BOÎTE À CONS. Depuis plusieurs années, Anne Sinclair faisait le bonheur de millions de petits Français. Non pas grâce à ses yeux magiques ou à ses questions molasses, mais bien grâce à son décor. En effet, derrière la table de *7 sur 7* et ses invités politiques, se trouvait une incrustation vidéo du périphérique parisien, prise grâce à une caméra placée sur les toits de l'immeuble-*blockhous* de TF1 en bord de Seine. Avant d'aller bouffer chez Grand-Maman, cela permettait de s'informer gracieusement sur l'état de la circulation dans cette partie de la capitale. Depuis, Michel Field est passé par là : *exit* la caméra sur Paris, place au *in-door*. Pour pallier ce manque, le *webmoster* de TiéFOuane a mis en ligne sur son site une *webcom* qui reprend la même vue que celle dont nous disposions à l'époque. C'est donc, en quelque sorte, une madame Sinclair disponible à la demande, 24 h sur 24 et... 7 jours sur 7 ! (Ndjuju : Ouah, qu'est-ce que je suis lourd quand même, ça m'épate. Ndlr : Y a pourtant pas de quoi...)



LA VUE DE PARIS www.tf1.fr/cgi-bin/tf1/maj.cgi?livecam&sommairefr.htm

La vie est belle

OPTIMISTE. La pensée positive, il n'y a que ça de vrai ! Par exemple, on supporte beaucoup mieux la grosse baffe quand on s'est répété avant de draguer la fille de ses rêves : c'est une grosse cochonne, c'est une grosse cochonne... Dans un registre beaucoup plus soutenu, et anglo-saxon, A Positive Light est une newsletter qui va nous apprendre à penser le monde tel qu'il devrait être, et les choses telles qu'on les souhaiterait. Pour se remonter le moral, en tout cas, c'est relativement efficace, bien qu'un peu niais...

A POSITIVE LIGHT www.execpc.com/~shepler/

Amis des jeux de mots à deux balles

HUMOUR. « Société Productrice de Lourdeur (Société Foireuse de Production, Protection et Promotion de la Lourdeur, Int.). ATTENTION ! ! ! Ce site est vraiment TRÈS dangereux, et le risque de contamination monumental (Virus Mongol-fier). Votre PC ne risque absolument rien, mais vos neurones, c'est une autre histoire...

SPL ON ZE OUEB www.mygale.org/05/spl/

Réservé aux personnes averties, taux de lourdeur : 365 214 552 145 336 jm/s (jeux de mots par seconde, unité de base du SPL). » Texte présent sur la *homepage* de ce site même.

La SPL, c'est en quelque sorte la société des gros lourds qui cherchent à promouvoir l'usage de l'humour bien potache, super « light » et donc de qualité. Calembours, jeux de mots et autres contrepéteries salaces (Ndlr : Pléonasme !) sont le ciment des gros lourds du monde entier. En fait, j'ai sélectionné ce site « especially for » le plaisir de notre secrétaire de rédaction, qui a tendance à me trouver un peu grossier (Ndlr : Non, pas grossier, LOURD...) malgré toute la finesse que je déploie pour tenter de rendre mes papiers moins chiants. Voilà comment je suis remercié. Amis gros lourds, écrivez à la rédaction pour me soutenir, moi et mes jeux de mots à deux balles !

CD FUN

Les deux CD-ROM qui accompagnent ce magazine estival sont un peu particuliers. L'actualité étant réduite, nous en avons profité pour vous offrir *Axelerator*, une course de voiture détonnante, et un *best of* des meilleures démos de l'année. Pour accompagner nos guides pratiques, vous trouverez aussi des centaines de cartes pour jeux de stratégie et des programmes de GIF animés.

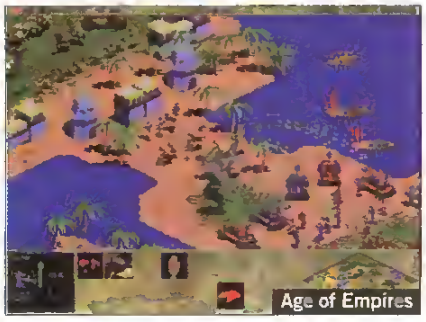
L'interface CD FUN

Lorsque sous Windows, vous insérez le CD-ROM dans le lecteur, une fenêtre va s'ouvrir. Double-cliquez sur « PCFUN.EXE », et l'interface se lance. Attention, vous devez avoir *Quicktime* installé. Si vous n'êtes pas sûr, choisissez l'option d'installation. Puis, au sommaire, pour rentrer dans une rubrique, cliquez dessus. Pour installer ou lancer un programme, cliquez sur son nom.

Les démos de Jeux

AGE OF EMPIRES

Si vous ne le connaissez pas encore, jetez-vous sur le jeu de stratégie en temps réel de Microsoft, et combattez pour atteindre un degré de civilisation qui ne vous fera pas honte (dans le genre habillé avec des draps mouillés). L'ergonomie du jeu est classique pour ce type de *soft*, et les quelques raccourcis clavier utiles sont notés dans l'aide incluse dans le menu accessible en jeu par la petite icône en haut à droite. Non, pas celle là, l'autre.


Age of Empires

BATTLEZONE

Alliez la tactique et l'action au plus haut degré avec ce jeu génial, beau tout plein et facile à prendre en main, malgré sa complexité intrinsèque. Utilisant à la fois la souris et le clavier, *Battlezone* demande un court apprentissage, mais surtout une grande capacité à l'ubiquité : gérez vos bâtiments, ressources et unités tout en étant dans le feu de l'action ne vous laissera pas le temps de souffler. Vous trouverez les commandes dans le menu du même nom des options de jeu.

F1 RACING

Si les courses automobiles réalistes avec tous les réglages possibles et imaginables sont votre tasse de thé parfum Octane 98, vous allez être heureux. Enfin presque, parce que vous ne pourrez pas tout faire avec votre voiture et la démo. Pourquoi ? Parce que c'est une DÉMO !

F1 Racing

F22

Vous avez un gros n'avion. Avec des armes qui tuent. Utilisez-les donc. Non, c'est vrai quoi : c'est dommage de gâcher toute cette belle technologie qui coûte vachement cher. Avant que tout cela ne rouille, décollez un coup. Et avant que les avions, lance-missiles et tanks ennemis ne rouillent aussi : DÉTRUI-SEZ-LES !!!

FIFA 98
Ahhh... Reposé de cette %@X$ de Coupe du monde ? Remettez-en un coup avec la démo du meilleur jeu de foot du moment.

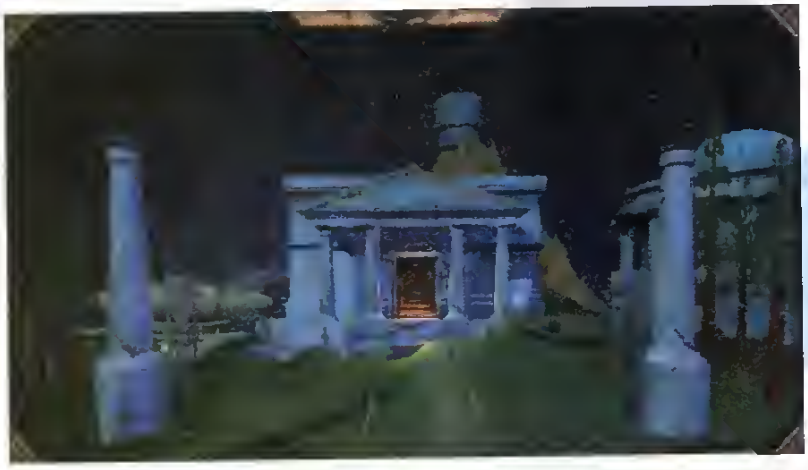
FUNTRACKS
Des courses de p'tites voitures qui vont 'achement vite, surtout avec les touches fléchées pour aller à gauche et à droite, voire accélérer. Et quitte à vous laissez aller, n'hésitez pas à utiliser la barre espace pour lancer le turbo, de temps en temps.

GETTYSRURG
Incarnez Blutch ou Chesterfield au cœur d'une des plus grandes batailles de la guerre de Sécession. L'ergonomie remarquable vous autorise à n'utiliser que la souris, directement sur le terrain d'opération. Utilisez quand même les icônes d'ordre en bas de l'écran pour donner des ordres précis...

INTERSTATE 76
Disco, disco, voitures, et munitions. Voilà. Vous savez tout du jeu. À part que dans le menu apparaissant en cours de jeu lorsque vous appuyez sur « Echap », vous trouverez les commandes utiles ainsi que les réglages vidéo.

Riven

AVANT tout, vérifiez que vous avez *Quicktime 32* installé sur votre ordinateur, ou installez-le. Ça y est ? Bon. Maintenant, installez le jeu, et lancez la démo. Vous pourrez vous balader dans une fraction du monder de *Riven*, aussi gigantesque que magnifique, et essayer quelques puzzles du jeu, mais aussi admirer un petit *making of* de cette séquelle de *Myst*.
La manipulation du jeu ne devrait pas vous poser de problème : utilisez bêtement votre souris, et gardez vos neurones pour les énigmes complexes et le scénario très travaillé. Un dernier point : si vous désirez installer le jeu sans passer par l'interface du CD-ROM, double-cliquez sur le fichier «AUTORUN.EXE » du répertoire « \Autorun », à la racine du CD.



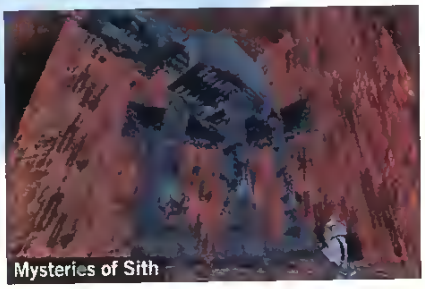
MYSTERIES OF THE SITH
Allez, hop ! Re-*Star Wars*. La démo de cette extension du jeu *Jedi Knight* est vaguement inspirée de la trilogie romancée de Timothy Zahn, *L'Héritier de l'Empire*. Pour les commandes et les options graphiques, allez dans le menu « Options ».

MYTH
Admirez donc ce sublime *wargame* médiéval fantastique en temps réel, et renvoyez chez elles les hordes ténébreuses. Enfin, on vous prévient : vous allez comprendre le vrai sens d'« infériorité numérique »...

ODDWORLD
Rares sont les démos qui vous feront mourir aussi souvent. Chaque tableau est une énigme. Chaque énigme est un piège à c... Heureusement, vos vies ne sont pas limitées. Contrairement à votre flegme qui va, à coup sûr, avoir du mal à rester intact.

SCREAMER RALLY
Prenez le spectacle de *Holiday On Ice*. Remplacez les patineurs par des voitures, la glace par de la boue, et vous aurez une assez bonne idée du jeu.

TOMB RAIDER 2
Vous trouverez deux démos différentes sur le CD-ROM : la première en Chine, la seconde à Venise. Veinards... Nulle part ailleurs vous ne pourriez voyager autant à si petit prix.


Mysteries of Sith

Dans cette rubrique, vous trouverez tous les mois une explication détaillée de notre sélection mensuelle de *sharewares/freewares* et démos. Nous vous expliquons tout sur le fonctionnement et le potentiel de ces programmes incontournables.

Les sharewares Hard du mois

Par Sylvain Bontoux

Donnez des ordres à la souris

Automouse

AUTOMOUSE est un logiciel *freeware* qui permet de créer des « scripts » agissant sur le pointeur de la souris, en enregistrant ses mouvements et ses clics. Si vous en avez assez de répéter quotidiennement les mêmes opérations à grand renfort de déplacements du rongeur ou de double clics, ce logiciel est fait pour vous. Il permet de créer des raccourcis-souris, un peu dans l'esprit des raccourcis-clavier.

Les différents événements se programment graphiquement à l'aide d'un organigramme. L'interface se divise en deux écrans. À gauche de la fenêtre se situe l'éditeur, grâce auquel l'utilisateur définie les manœuvres de la souris. À droite se trouve une copie du bureau de Windows.

C'est là que se décident les différentes zones « sensibles » qui réagiront aux sollicitations du périphérique de pointage.

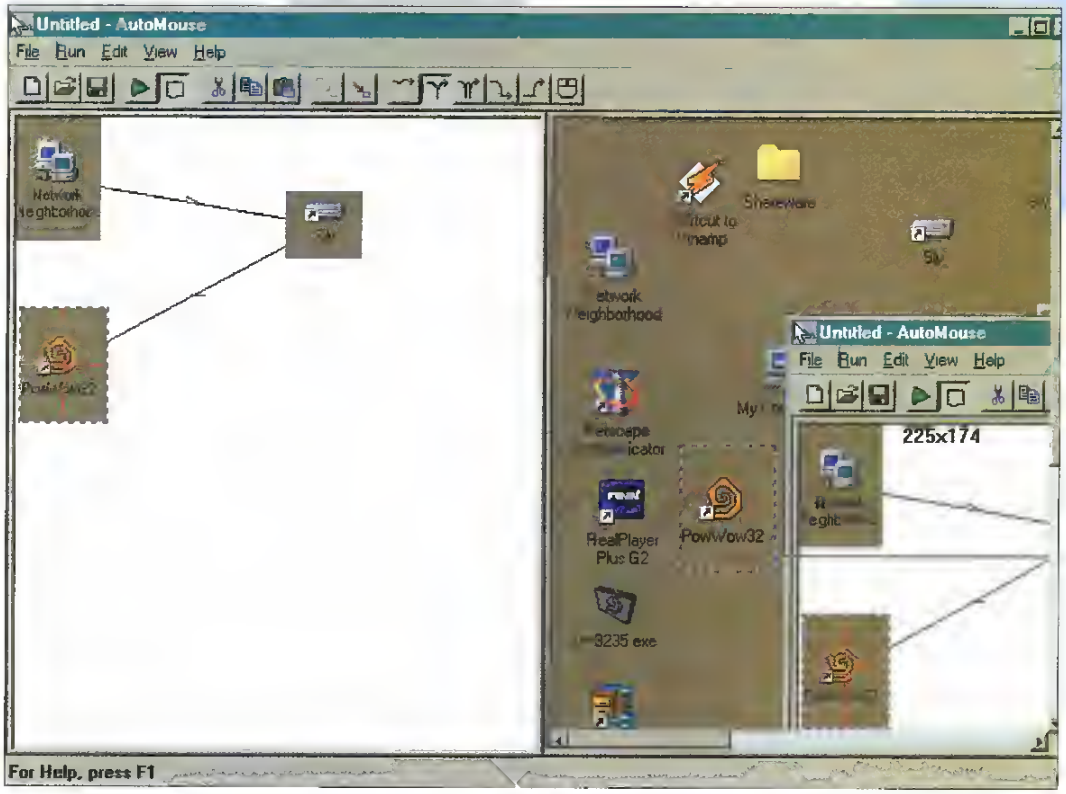
Mais un exemple sera sûrement plus parlant. Imaginons que l'on souhaite déclencher l'ouverture d'un dossier en entrant dans Windows.

Depuis la partie droite, sélectionnez l'icône du dossier à ouvrir, en créant un cadre autour. Ensuite, affinez le point exact où la souris devra cliquer. L'option « Coller » de la barre d'outils envoie l'image que vous venez de définir directement dans l'éditeur. Sélectionnez ensuite l'événement affecté au curseur. Ainsi pour notre exemple, nous choisirons la fonction « Double clic ». Détourez à nouveau un autre cadre autour du raccourci du programme que vous voulez ouvrir puis faites à nouveau « Coller ». Le lien entre les deux images se fait automatiquement. Un bouton « Lecture » permet de vérifier en temps réel la viabilité de votre raccourci.

Malgré une interface très sobre, l'utilisation de ce logiciel est simple et très puissante. Quelques manipulations suffisent pour créer rapidement un « script » que l'on pourrait comparer à un *batch* sous DOS. En effet, de prime abord, l'interface du logiciel déroute un peu par manque d'ergonomie. Au début, l'utilisateur se sent un peu livré à lui-même, surtout quand on pense à la débauche de conseils prodigués par d'autres produits. Avant d'aller plus loin, un petit tour dans l'aide s'impose. C'est clair quoiqu'un peu succinct.

Notez, enfin, qu'il est assez rare de trouver des programmes de cette qualité en *freeware*. Vous n'avez donc même plus l'excuse financière pour ne pas essayer ce produit qui est très original dans son principe. ■

- Utilisation : **création de raccourcis-souris (scripts).**
- Langue : **anglaise.**
- Genre : ***freeware***
- Sur le CD-ROM : **vous trouverez *Automouse* sur le CD-ROM n°1 dans « \HARD\Autom\AMouse.exe ».**

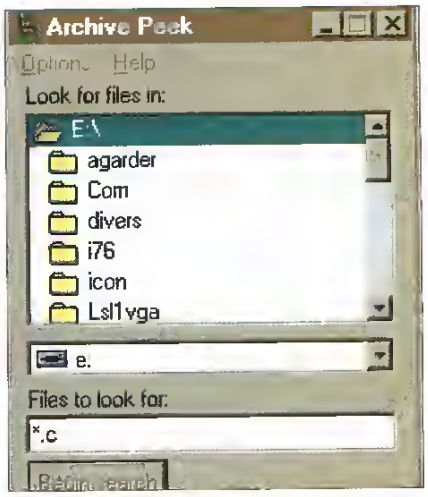


Le traqueur de fichiers

Archive Peek

C'EST fou la faculté que les fichiers ont de devenir introuvables lorsqu'on les a classés. Heureusement, il y a *Archive Peek*, un logiciel *freeware*, utile pour la recherche de fichiers sur les différents lecteurs d'un système. Certes, me direz-vous, voilà un utilitaire redondant puisqu'une fonction équivalente existe déjà, en standard, dans Windows. Il est vrai, mais *Archive Peek* étend ses recherches aux fichiers compressés, ce que ne fait pas Windows. Et *Archive Peek* reconnaît un grand nombre d'extensions dont : ZIP, RAR, LZH, ARJ, ZOO, PAK, ARC, TAR, SQZ, HYP, WAD et GRP. Par ailleurs, son moteur de recherche est extrêmement performant et bien plus rapide que celui de Windows. Le principe de fonctionnement est aussi simple que son interface est intuitive. Il suffit de sélectionner le lecteur et d'inscrire le nom du fichier avant de lancer la recheche. Si toutefois, l'utilisateur est victime d'un trou de mémoire, il pourra toujours, comme dans tous les systèmes de recherche classiques, utiliser une partie du nom et compléter avec les jokers (« * » et « ? »). On l'aura compris, *Archive Peek* est un utilitaire indispensable. ■

- Utilisation : recherche de fichiers.
- Langue : anglaise.
- Genre : *freeware*.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Archive Peek* sur le CD-ROM n°1 dans « \HARD\archvp32\Arcpeek.exe ».

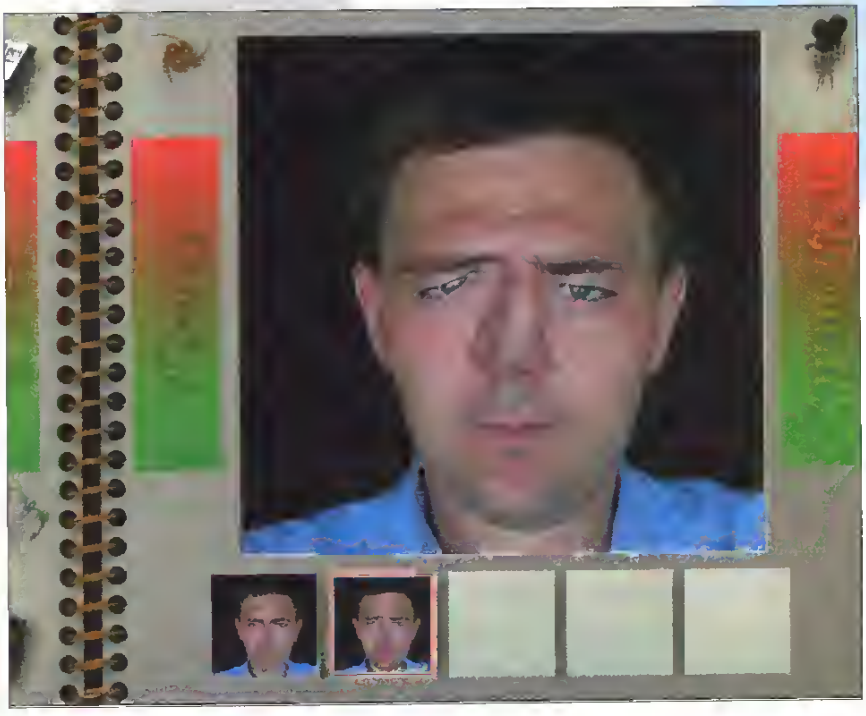


Allez, fais pas la gueule...

Deformer v.1.0

DEFORMER V.1.0 est un logiciel en version d'essai de 15 jours. Il permet de créer, très simplement, des animations à partir de déformations que l'on applique sur une image, un portrait de préférence. Après une installation des plus classiques, vous voici dans l'interface du logiciel. Cette dernière est d'une rare simplicité. Grâce à des boutons explicites, il est possible, soit de charger une animation existante, soit d'ouvrir ou de scanner une image. Après avoir choisi l'une des ces deux dernières options, l'image apparaît dans un cadre. Sur la gauche de l'écran, se situe la boîte à outils dans laquelle vous trouvez différents objets dont la perceuse, le marteau, le balai, ou encore le rouleau-compresseur. Il y en a vingt-et-un comme ça, plus farfelus les uns que les autres. Évidemment, chaque outil inflige des déformations particulières, dont il est toujours possible de régler l'intensité. Le résultat s'affiche immédiatement. La création d'une animation est tout aussi aisée. Quatre cellules se trouvent dans le bas de l'écran. C'est là qu'il faut stocker les étapes des différentes tortures que vous avez fait subir à l'image. Il ne reste plus qu'à configurer la vitesse de défilement et à cliquer sur l'icône en forme de caméra. Si vous le désirez, le film ainsi obtenu pourra être sauvegardé. ■

- Utilisation : déformation d'images
- Langue : anglaise.
- Genre : *shareware*.
- Prix : 25 $ pour la version complète.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Deformer v.1.0* sur le CD-ROM n°1 dans « \HARD\deform11\deform-t.exe ».

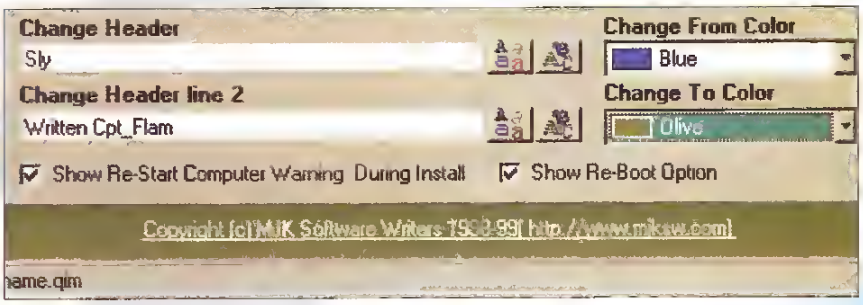


Un shareware qui s'installe

Qim32

CET utilitaire génère une procédure d'installation pour vos logiciels. Si vous avez programmé un *shareware*, la première chose à faire est de protéger votre idée puis de trouver un moyen de diffusion. Le second problème est d'installer le fruit de votre labeur sur la machine d'un client potentiel. En effet, si cela se passe mal, votre programme finira directement à la poubelle. Heureusement, *Qim* est là pour vous éviter ces déboires. Surtout que la procédure d'installation se crée extrêmement simplement.
Commencez par envisager l'aspect visuel de votre installation. Comme toujours sous Windows, toutes les manipulations se font intégralement à la souris. Le logiciel demande ensuite de sélectionner les différents répertoires sources intervenant dans votre procédure. Définissez les répertoires de destination. L'option suivante permet d'insérer un raccourci sur le bureau ou dans le menu « Démarrer ».
Évidemment, le programme vous donne aussi la possibilité d'inclure des informations dans la base des registres ou dans les fichiers .INI de Windows. Il ne vous reste qu'à préciser le type d'installation et à compiler le tout. *Qim* permet de créer une installation à partir de plusieurs disquettes ou d'une archive autoextractible. Vous pouvez aussi ajouter des images ou des GIF animés pour rendre votre installation plus attrayante. ■

- Utilisation : installation de logiciels.
- Langue : anglaise.
- Genre : *shareware*.
- Prix : 45 $ pour la version complète.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Qim32* sur le CD-ROM n°1, dans « \HARD\QIM32\qim32s.exe ».

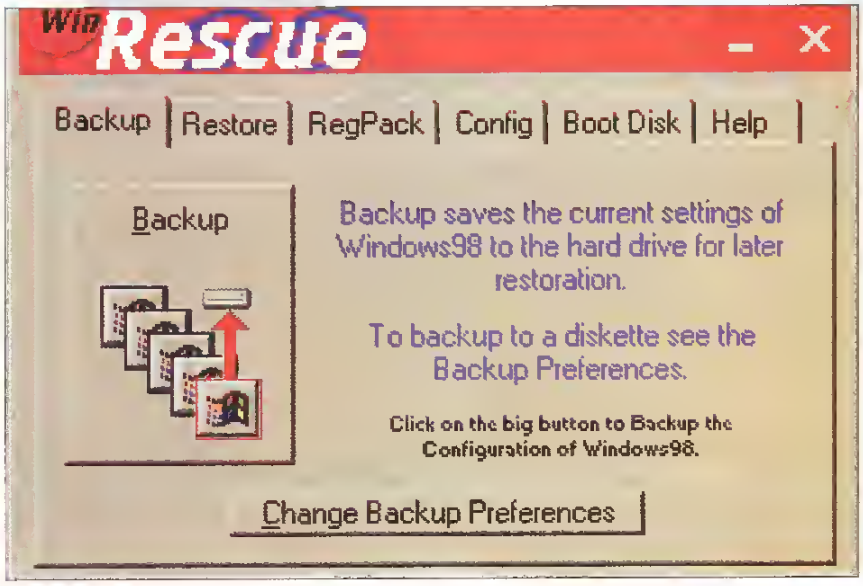


Savez-vous sauvez Windows ?

Winrescue

LA fonction de ce programme consiste à sauvegarder des fichiers système de Windows. En effet, le plantage de certains fichiers de Windows, tel USER.DAT et SYSTEM.DAT, peut être fatal au système. Il est malgré tout possible de restaurer l'intégrité de Windows par le remplacement de ces fichiers. Cette manipulation vous épargne une longue et fastidieuse réinstallation.
L'intérêt de *Winrescue*, c'est qu'il fait tout ça automatiquement. Le logiciel est configuré pour une utilisation optimale, mais il est toujours possible d'en modifier les paramètres. Ainsi les fonctions « Backup » et « Restore » peuvent être configurées. La base de registres pourra être sauvegardée ou restaurée en partie ou en totalité dans le répertoire et le lecteur de votre choix. Par ailleurs, *Winrescue* inclut la commande « Regpack » qui assure l'optimisation de la base de registres pour en réduire la taille et améliorer le chargement de Windows. Mais l'utilitaire offre aussi la possibilité de créer une disquette de *boot* contenant les sauvegardes. Indispensable si Windows refuse de démarrer même en mode sans échec. Certes cela arrive rarement, mais cet incident implique la perte de la totalité des paramètres et des programmes installés sous Windows. Alors mieux vaut prendre quelques précautions. ■

- Utilisation : installation de logiciels.
- Langue : anglaise.
- Genre : *shareware*.
- Prix : 20 $ pour la version complète.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Winrescue* sur le CD-ROM n°1, dans « \HARD\Rescue\Rescue64\Setup.exe », pour Win95, et dans « \Rescue81\Setup.exe », pour Win98.



HEART OF DARKNESS

Envolez-vous pour une aventure extraordinaire

*Heart of Darkness vendu seul au prix de 369 FTTC

PC FUN :	418 F
HEART OF DARKNESS :	369 F*
TOTAL :	~~787~~ F
POUR VOUS : ..	489 F

ABONNEMENT

PC FUN

Ne perdez plus une seconde, abonnez-vous !

Économisez 298 F

HEART OF DARKNESS

Andy, un jeune garçon , vit une relation d'amitié privilégiée avec son chien Whisky. Un jour, alors qu'il contemple une éclipse lunaire, Andy voit disparaître son chien, emmené de force dans un monde où règne le prince des ténèbres. Sans hésiter, Andy embarque à bord d'un véhicule qu'il a fabriqué, armé d'un fusil électrique et d'une passoire qui fait office de casque, et s'envole dans ce pays étrange à la recherche de Whisky.

On ne peut que rester scotché à l'écran, tant la richesse de l'environnement, la qualité des graphismes et des animations et la jouabilité dépassent toutes nos espérances. Humour décalé, scénario béton, jouabilité optimale et fun omniprésent sont quelques-uns des ingrédients de ce jeu indispensable...

Configuration nécessaire :
Pentium 90. 16 Mo Ram. Windows 98. lecteur 2x Carte son

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous diposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit. (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78.)

❑ Oui, je souhaite recevoir PC Fun et ses suppléments pendant 1 an (11 n°s) + le jeu Heart of Darkness [HFS] au prix de 489 F (étranger et Dom-Tom 609 F)

❑ Réabonnement ❑ Nouvel abonnement

F041A

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊ Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque (à l'ordre de Pressimage) ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° : ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊ expire fin ⌊_⌊_⌊_⌊

Date et signature (obligatoires) :

Attention, offre valable jusqu'au 21 septembre 98.

ABONNEMENT PC FUN

HARDWARE - CREATION - JEUX

COLIN McRAE

LICENCE EXCLUSIVE DU CHAMPION DU MONDE DE RALLYE

Ne perdez plus une seconde, abonnez-vous !

Économisez !

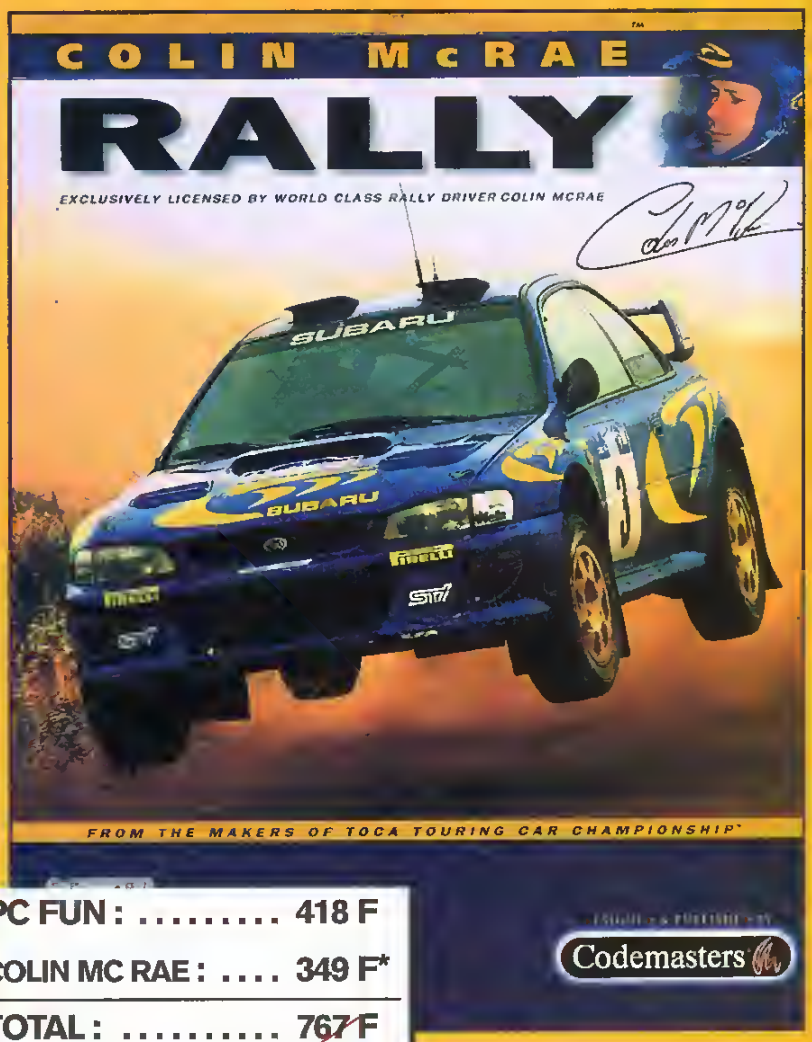
278 F

COLIN McRAE RALLY

Licence exclusive du champion du monde de rallye, Colin McRae

Pilotez les meilleures voitures de rallye. Réalisez des temps scratch en dévalant des étapes sans jamais rencontrer le même virage, ou participez aux Super Spéciales à travers les circuits et les terrains les plus arrêtés. Choisissez une étape individuelle, un des 8 rallyes internationaux ou le championnat complet. Découvrez les sensations extrêmes du pilotage.

Configuration nécessaire : Pentium 200, 16 Mo Ram, Windows 95, lecteur 4x



*Colin Mc Rae vendu seul au prix de 349 F

PC FUN :	418 F
COLIN MC RAE :	349 F*
TOTAL :	~~767~~ F
POUR VOUS : ..	489 F

❑ Oui, je souhaite recevoir PC Fun et ses suppléments pendant 1 an (11 n°s) + le jeu Colin McRae [CMC] au prix de 489 F (étranger et Dom-Tom 609 F)

❑ Réabonnement ❑ Nouvel abonnement

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque (à l'ordre de Pressimage) ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° : ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ expire fin ❑❑❑❑

Date et signature (obligatoires) :

Attention, offre valable jusqu'au 21 septembre 98.

F041C

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit. (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78.)

Par Didier Gourcy

Un séquenceur freeware *Tornado 3.8*

Si vous disposez d'un clavier MIDI, ou plus simplement d'une carte audio correcte, *Tornado 3.8* est un logiciel *freeware* qui peut vous rendre d'intéressants services dans le domaine musical. Séquenceur qui gère à la fois l'audio et le MIDI, *Tornado 3.8* intègre de surcroît des fonctions d'arrangements. Agréments suffisamment exceptionnels et rares pour être signalés ! D'autant que le programme est – rappelons-le – *freeware* !

Du côté fonctionnement, les manipulations au demeurant peu complexes, deviennent encore plus simples si l'on interface un clavier MIDI. Pour créer ses œuvres, l'utilisateur dispose de trois modules principaux : rythmique, mélodie et accompagnement, parmi les cinq (accessibles sous forme de fenêtres indépendantes) dont dispose le programme. Basique, la création des rythmiques ne pose pas de problème. Il suffit de définir une mesure, puis de choisir dynamiquement chaque élément rythmique. Il reste alors à les activer en cochant les emplacements adéquats dans la séquence. Une fois celle-ci créée, l'utilisateur peut alors la faire tourner en boucle afin, non seulement de vérifier la bonne mise en place du rythme, mais aussi de placer accords, ligne de basses ou encore une orchestration plus complexe...

Dans le cas d'un accompagnement constitué des accords *do* maj., *la* min., *ré* min., et *sol* maj. par exemple, si l'on désire créer une ligne de basses qui suive les différentes toniques soit *do la ré sol*, il suffira de placer la première note : le *do*. Le programme se chargera ensuite de caler les autres, automatiquement. Bien entendu, ce principe qui fonctionne sur une note, le fait également sur un accord et reste valable en cas de changement de tonalité, d'instruments, ou de *tempo*... C'est le principe de l'arrangeur, certes, mais bon...

Notons aussi que le programme signalera les présences hors tonalité. Pour du *freeware* c'est quand même pas mal ! La mélodie elle bénéficie d'un module à part entière. Le principe de mise en place reste le même : tandis que le programme tourne en boucle, on joue la mélodie au clavier (ou en plaçant les notes à l'écran). Bien entendu, on peut dès son enregistrement effectué la réécouter en solo ou avec l'ensemble des instruments. L'édition des notes s'effectue par l'intermédiaire du clavier, l'utilisation de la souris étant ici inopérante ! Les fonctions d'édition autorisent la copie, le déplacement, la suppression, ainsi que l'écoute des notes.

Si *Tornado 3.8* est un *soft* remarquable, l'aspect *freeware* ne doit toutefois pas faire oublier deux points essentiels. Premièrement, la bonne utilisation du programme dépendra pour une part des connaissances musicales de l'utilisateur. Deuxièmement, si l'ergonomie est fonctionnelle elle demande un certains temps avant d'être assimilée. C'est une étape à ne pas négliger, bien qu'elle soit grandement facilitée par la qualité de la documentation, disponible *via* deux fichiers .DOC (un didactciel et la documentation en tant que telle) celle-ci est claire, très exhaustive, visuelle et garnie d'images bref : c'est un régal ! ■

Vue d'Esprit 2

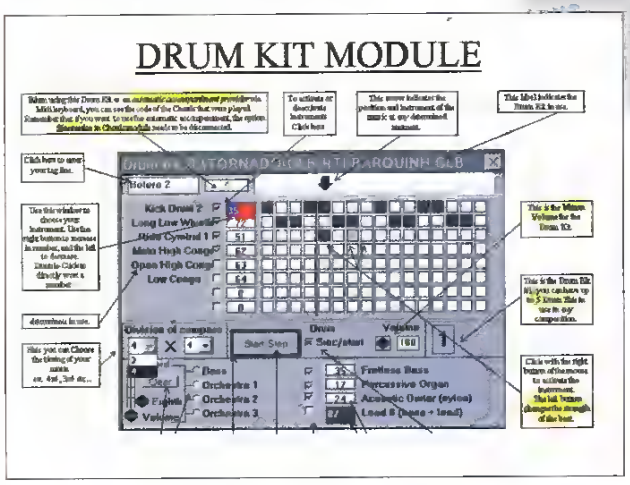
Allez donc essayer cette démo de *Vue d'Esprit 2* qui est, on le rappelle, un assez incroyable générateur de paysages fractals. Cette démo est limitée à 30 jours. Vous ne pourrez pas sauvegarder et la qualité d'image maximale est limitée au 640 x 480 en mode Preview. Le mieux pour commencer est de suivre le didacticiel que la démo vous propose da lancer au démarrage et de lire les pages pratiques consacrées au sujet. Sous Windows, à la racine du CD-ROM : « Lancez SETUP.EXE ».

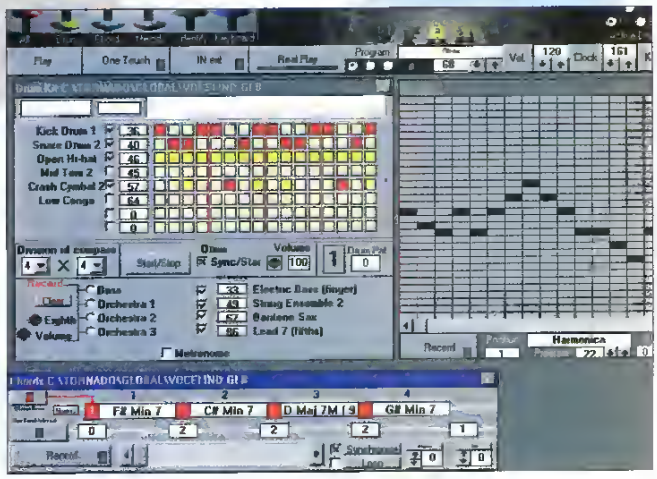
Les GIF animés

Ils sont tous réunis dans un même répertoire « \CREATION\ ». Vous trouverez toute la trousse à outils du partait créateur de GIF animés avec les cinq programmes suivants :

- *Animagic GIF v1.05* dans le répertoire Animg.
- *GIF Construction Set* dans le répertoire Gifcom.
- *Gif.gif.gif* dans le répertoire GGG,copiez le dossier sur le disque dur avant de l'installer.
- *GIF Movie Gear 2.5* dans le répertoire GMV.
- *Magic Viewer* dans le répertoire MV.

- Utilisation sequenceur MIDI.
- Langue anglaise.
- Genre *freeware*
- Sur le CD-ROM vous trouverez *Tornado 3.8* sur le CD-ROM n°1, dans « CREATION\TORNADO\INSTALL.EXE ».





Plus qu'un jeu de course, *Axelerator* est une ode à la barbarie de l'asphalte. Vos talents de combattants seront autant sollicités que votre maîtrise du pilotage. En résumé : Vroum et brata-brata !

Par David Choquet

Axelerator

INSTALLEZ le jeu soit automatiquement avec l'*Autorun*, lorsque vous insérez le CD-ROM dans votre lecteur, ou en double-cliquant sur le fichier INSTALL.EXE à la racine du CD-ROM. Vous devrez avoir *DirectX 3* ou plus installé sur votre système. Suivant la place dont vous disposez sur votre disque dur, choisissez un des trois types d'installation.

Après l'installation, choisissez dans le menu « Démarrez/Programmes/Axelerator » le fichier « Axelerator » (pour le jeu en 32 000 couleurs), « Axelerator_32k » (si le premier fichier vous lance le jeu avec des couleurs bizarres), « Axelerator_256 » (pour le jeu en 256 couleurs) ou « Axelerator_256_32k » (si le précédent fichier vous lance lui aussi le jeu avec des couleurs bizarres). Après le lancement du jeu, vous pouvez modifier vos options de commande, ou utiliser celles proposées par défaut (détaillées ci-dessous). Le menu principal du jeu est un écran de garage où vous pourrez modifier votre véhicule (mécanique et armes) avec l'argent de vos victoires, vous entraîner (sur la borne d'arcade), défier des participants en duel, et évidemment vous lancer dans les championnats.

Voilà, vous savez tout ! Maintenant, battez-vous sur des dizaines de circuits avec des bosses et des *loopings*, mais surtout contre des adversaires acharnés, sur plusieurs ligues, avec différentes voitures.

Au garage, vous pourrez changer de course, améliorer votre véhicule, etc.

Toutes les commandes

- Changer d'équipement actif : Alt ou 3e bouton du *joystick*.
- Utiliser l'équipement : Espace ou 4e bouton du *joystick*.
- Vitesse supérieure : Shift ou 1er bouton du *joystick*.
- Rétrograder : Ctrl ou 2e bouton du *joystick*.
- Accélérer : flèche haut ou *joystick* vers le haut.
- Freiner : flèche bas ou *joystick* vers le bas.
- Tourner à gauche : flèche gauche ou *joystick* vers la gauche.
- Tourner à droite : flèche droite ou *joystick* vers la droite.
- Changer de vue : F1.
- Vue du circuit, activée/désactivée : F2.
- Indicateur de conduite dynamique, activé/désactivé : F3.
- Affichage du nom du pilote, activé/désactivé : F4.
- Permutation *joystick*/clavier/volant : F5.
- Boîte de vitesse, auto/manuelle : F6.
- Choix de l'affichage de la vitesse en MPH ou km/h : F7.
- ABS activé/désactivé : F8.
- Système antidérapant, activé/désactivé : F9.
- Position des voitures, activée/désactivée : F11.
- Direction assistée, activée/désactivée : F12.
- Pause : Entrée.
- Sortir de la course : Echap.
- Mettre le moteur en marche : E.
- Klaxonner : H.
- Nitro : T.
- Roquette : R.
- Déflecteur de glissière : 1.
- Ventouses : 2.
- Déchireur de pneus : 3.
- Roquettes à impulsion électromagnétique (waouh !) : 4.
- Mine : 5.
- Largage de billes : 6.
- Largage d'huile : 7.
- Largage de clous : 8.
- Mitrailleuse : 9.
- *Kit* de réparation : 0.

Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CD-I et Jeux pour Consoles

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à 5 CD-ROM au choix 129 F TTC Chacun + frais d'envoi

+ 1er Cadeau
30 Jours d'Abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

+ 2e Cadeau
Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau
Un cadeau surprise
Si vous repondez dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 30/6/98

Plus de 3.500 titres sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature

Pour en savoir plus sur le Club :

- PAR TELEPHONE : DE FRANCE — 0 836 670 505 (1,48 F/mn)
- PAR TELEPHONE : DE L'ETRANGER — 333 20 14 25 03
- PAR MINITEL : 3615 CECD (2,23 F/mn)
- PAR INTERNET : http://www.cdclub.com

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des demonstrations.
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment reactualisé : Plus de 3 500 titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) CD-ROM que je choisis
1er N°
2e N°
3e N°
4e N
5e N°
Attention Certains titres comptent double

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise (si je répends vous 8 jours)

Je possède un ☐ Mac ☐ PC

Je possède un modem ☐ Oui ☐ Non

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ou signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout adhésion incomplète ou douteuse. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/98. Prix en contrepartie.

Envoyez moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours je ne suis pas entièrement satisfait vous le(les) retournerai et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit à entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par le suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je me engage à acheter au moins 3 CD ROM au moins par an pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai à faire rien me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD ROM du tout, je vous retournerai la carte réponse jointe à mon CD Catalogue Magazine avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 CD-ROM (hors compte double) **je joins mon règlement de 169,90 F** (129 F + 39 90 F de frais d envoi)
☐ Je choisis 2 CD-ROM, (ou 1 CD ROM compte double) **je joins mon reglement de 297,90 F** (258 F + 39 90 F de frais d envoi)
☐ Je choisis 3 CD-ROM (ou 1 CD ROM + 1 CD ROM compte double) **je joins mon reglement de 426,90 F** (387 F + 39,90 F de frais d envoi)
☐ Je choisis 4 CD ROM (ou 2 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double) **je joins mon règlement de 555 90 F** (516 F + 39 90 F de frais d envoi)
☐ Je choisis 5 CD-ROM, (ou 3 CD ROM + 1 CD-ROM compte double) **je joins mon reglement de 684,90 F** (645 F + 39 90 F de frais d envoi)
☐ Je désire être livré en express : ajoute 20 F
Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg 35 F Dom Tom 80 F Autres pays nous contacter

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____
☐ Avec ma Carte "4 Etoiles" N° _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle.
Nom _____ Prenom _____
Né(e) le _____ Tel _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs : celle des parents ou tuteur

Conformément à la loi informatique et libertés vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par voie internet vous pouvez être amené à recevoir d'autres propositions commerciales. Si vous ne souhaitez pas il vous suffit de nous le signaler.

Les indispensables

Vous trouverez tous les outils nécessaires à une bonne gestion de votre PC dans le répertoire « \PCFUN\OUTILS ».

• 4 DOS
Il s'installe à la place de votre DOS habituel. Vous apprécierez sûrement ses fonctions supplémentaires. Dans « PCFUN\OUTILS\4DOS ». Lancer « 4DOS.COM » sous DOS.

• ACDsee
Il s'agit DU visualiseur d'images. Il est dans « PCFUN\OUTILS\ACDSEE ».

• Acroread
Un certain nombre de documents sont au format PDF, notamment sur le Net. *Acroread* permet leur lecture et leur impression. Pratique et intuitif. Il est dans « PCFUN\OUTILS\ACROREAD ». Une version existe pour les Windows 16 et 32 bits.

• Anadisk
Pour réparer les secteurs défectueux d'une disquette et sauver les données qui pourraient être dessus. Indispensable. Il est dans « PCFUN\OUTILS\ANADSK ».

• Goldwave
Il s'agit d'un éditeur de sons qui modifie et convertie des .WAV en d'autres formats et *vice-versa*. À voir dans « PCFUN\OUTILS\GOLDWAV ».

• MediaSauce
Un utilitaire qui remplacera avantageusement le lecteur multimédia de Windows. Vous pouvez le découvrir dans « PCFUN\OUTILS\MEDIA ».

• Les pilotes de souris
Pour les propriétaires d'une Intellimouse, dans « PCFUN\OUTILS\MOUSE », vous trouverez les derniers pilotes avec lesquels la roulette fonctionne avec toutes les applications.

• Paint Shop Pro
LE *shareware* pour le graphisme, images et photo. Dans « PCFUN\OUTILS\PSP ».

• Sandra
Sandra est une cafteuse. Elle vous dira tout sur votre système. On la trouve sur « PCFUN\OUTILS\SANDRA ».

Goldwave

• Winimage
Pour résumer grossièrement, disons que *Winimage* copie physiquement toutes les disquettes, même celles qui ne sont pas formatées en standard. À vous de le découvrir dans « PCFUN\OUTILS\IMAGE ».

• PCConfig
PCConfig est un utilitaire qui vous dira tout sur votre PC. Il s'installe automatiquement. Notez qu'il tourne sous DOS. On le trouve sur « PCFUN\OUTILS\PCCONFIG ».

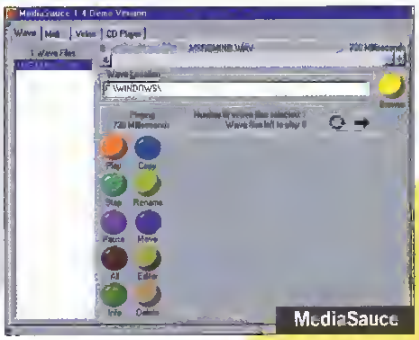
• PointX
Vous connaissez sans doute ces nouvelles souris avec des boutons qui autorisent un défilement rapide des fenêtres. Et bien inutile de casser votre tirelire. Utilisez plutôt cet utilitaire qui fait ça aussi bien avec votre souris. Installation automatique et didacticiel intégré. Dans « PCFUN\OUTILS\POINTX ».

• Volkov
Volkov est un astucieux gestionnaire de fichiers sous DOS. Dans « PCFUN\OUTILS\VOLKOV ».

• Winshade
Un utilitaire pratique qui permettra à ceux qui travaillent avec beaucoup de fenêtres ouvertes sur leur bureau de retrouver facilement leurs petits. Explication. Avec *Winshade*, on peut enrouler ou dérouler une fenêtre. Une fois enroulée, cette dernière ne laisse plus apparaître que son bandeau. Un clic pour enrouler, un autre pour dérouler. Mais *Winshade*, c'est bien d'autre fonctions que je vous laisse découvrir dans « PCFUN\OUTILS\WINSHADE ».

Les compacteurs

Le meilleur moyen de gagner de la place sur un disque dur c'est encore de compacter les fichiers dont on se sert peu. C'est


MediaSauce

pourquoi nous vous proposons les compacteurs les plus connus, sous DOS et Sous Windows. Vous les trouverez dans « PCFUN\COMPACT ».

• ARJ
C'est un compacteur/décompacteur sous DOS. À découvrir dans « PCFUN\COMPACT\ARJ ».

• RAR
Il travaille sous DOS, *via* une interface sympa. Vous le trouverez dans « PCFUN\COMPACT\RAR ».

• Pkzip
Pour Windows, il existe en deux versions 16 ou 32 bits. L'installation est automatique. L'utilisation est des plus simples. Deux fonctions sont disponibles à l'ouverture du logiciel : créer un nouveau fichier .ZIP ou en ouvrir un. Dans « PCFUN\COMPACT\PKZIP ».

• Winrar
C'est la version pour Windows du compacteur *RAR*. Il se trouve dans « PCFUN\COMPACT\WINRAR ».

• Winzip
Cette version pour Windows du fameux compacteur est plus convivial que *PKZip for Windows*. Dans « PCFUN\COMPACT\WINZIP ».

@ paris expo.hall 2-1 .porte de versailles.paris.france

LE SALON INTERNATIONAL
de la "GÉNÉRATION MIX"

mix move'98

18.19.20 octobre 1998 | 3ème édition

NEW MUSIC

convention labels
scène découvertes
espace professionnel

DJ CULTURE

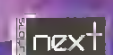
arts & culture
nouveautés
conférences,
lives, performances...

TECHNOLOGIES MUSICALES & MULTIMÉDIA

DJ tech
midi tech
studio tech
instruments
multimédia

ESPACE JEUX VIDEO

éditeurs de jeux et démonstration
en partenariat avec GEN4 - PCFUN - GAME ONE



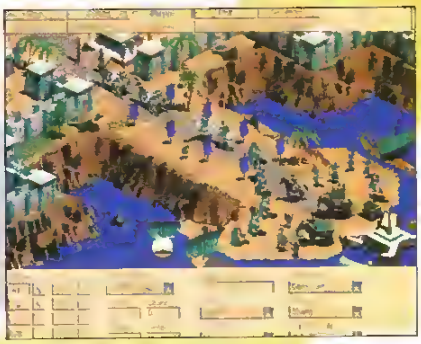
ORGANISATION : NEXT LEVEL 12, rue du Pôle Nord - 75018 Paris - Fax : 33 (0)1 42 23 04 14

Éditeurs de niveaux pour jeux de stratégie en temps réel

Starcraft, Dark Reign, Total Annihilation, Age of Empires, etc. Allongez la durée de vie de ces jeux et faites face à de nouveaux défis avec les centaines de nouvelles cartes que nous vous proposons sur notre CD-ROM.

L'UTILISATION de ces cartes et missions supplémentaires est souvent la même pour l'ensemble des jeux. Sur notre CD-ROM n°2 dans « \PCFUN\MAPS\ », vous trouverez toutes ces cartes répertoriées non seulement par type de jeu, mais aussi par genre : missions solitaires, cartes Multijoueur et campagnes. Toutes les cartes sont compressées sous la forme d'un fichier .ZIP ou .RAR. La plupart du temps, lorsque vous les décompresserez, vous verrez que ces cartes sont accompagnées de fichiers-textes. Ces derniers sont faits par les auteurs des cartes en question qui, souvent, détaillent le scénario et présentent les niveaux de difficulté desdites missions.Il vous faudra décompresser ces fichiers dans le répertoire des cartes du jeu.Vous trouverez les programmes *Winzip* et *Winrar* dans « \COMPACT\ », sur le CD-ROM n°2 Pour *Starcraft*, décompressez-les dans le répertoire « MAPS ». Vous pourrez également ranger vos cartes favorites car le jeu accepte des sous-répertoires. Choisissez vos cartes en allant dans le menu « Custom Game » en Solo, ou en Multijoueur. Notez que *Starcraft* n'oblige pas tous les joueurs à avoir la nouvelle carte : l'hôte du jeu la possédant peut l'envoyer à ses copains.

- Pour *Total Annihilation*, copiez les fichiers dans le répertoire du jeu (« TOTALA », à l'origine), et lancez une escarmouche en solo, et choisissez normalement la carte en multijoueur.
- Pour *Age of Empires*, copiez les cartes dans le répertoire « SCENARIOS » du jeu, et les campagnes dans le répertoire CAMPAIGN. Choisissez comme d'habitude les missions désirées, en jeu.
- Les cartes supplémentaires de *Dark Reign* se copient dans le répertoire « MAPS », et se lancent en mode Escarmouche.
- Pour certains jeux, vous trouverez aussi des *patches* et des unités supplémentaires. Lisez bien les fichiers-textes accompagnant les unités (dans le fichier compressé) afin de voir la marche à suivre pour l'installation de ces nouvelles unités.



Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 PCMALIN** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Plus de 350 titres disponibles

Coupe du Monde 98 . Forsaken . Robinson Crusoé Redline Racer . Frost Grand Prix . Incoming . Starcraft Super Match Soccer . Armor Command . Fallout Le Petit Prince . Dark Omen . L'héritage du Temps 3 Myth . F-15 . Ultim@te Race . Encyclopédie Hachette F-22 Raptor . Zero Zone . Lords of Magic . Earth 2140 Ubik . F/A-18 Korea . Quake 2 . Longbow 2 . Oddworld Flight Unlimited II . Tomb Raider 2 . Blade Runner . Croc Front de l'Est . Virtua Fighter 2 . Age of Empires . Kiven USCF Chess . Chroniques de l'Afrique Sauvage Londres . l'Art au Moyen-Age . Le Romantisme . etc

Sans CB, Ni Chèque

Webcam Creative Labs . HP ACS 48 PowerCube + Formula One Trust Master . Carte 3DFX Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro US Robotics Messages Plus 5600 Disque Dur EIDE Quantum 2 Giga . Câbles IDE Cartouches Zip 100 Mo . Clavier programmable

Hardware

3617 PCMALIN

Résultats du test

« QUEL JOUEUR ÊTES-VOUS ? »

Ce test comporte deux types de questions, les questions de connaissances et celles de personnalité. La comptabilisation des points est différente pour chacun des types. Dans le premier cas, le nombre de bonnes réponses vous octroie un nombre de symboles (❖, ❑, ● ou ◆). Dans le second cas, chaque réponse correspond à l'un ou l'autre des symboles. Leur somme ajoutée aux symboles obtenus avec les questions de connaissances vous permet de repérer le profil qui vous correspond. À vos crayons !

Questions de connaissances

Comptabilisez le nombre de bonnes réponses obtenues (attention, certaines questions peuvent comporter jusqu'à six bonnes réponses, si vous avez répondu à tout).

03. a-1 ; b-3 ; c-4 ; d-2 ; e-6 ; f-5.
04. a-3 ; b-4 ; c-2 ; d-6 (ça y'est, je suis virée) ; e-5 ; f-1.
05. b (et un peu d aussi).
06. c
07. c (capot, c'est de la belote : comptez deux bonnes réponses).
09. c
10. a-2 ; b-4 ; c-1 ; d-3.
12. a-2 ; b-3 ; c-1 ; d-4.
13. a-2 ; b-1 ; c-3 ; d-4.
16. a : Clad (*Final Fantasy VII*) ; b : Abe (*Oddworld*) ; c : Un guerrier, un nain ou une amazone dans *Golden Axe* ; d : *Lucky Luke*.
17. *Black Dahlia* (qui a dit *Indiana Jones*?).
19. a
20. a-1 ; b-3 ; c-2.
21. a : *MIB*; b : *Les Visiteurs*; c : *La Guerre des Étoiles*; d : *Titanic*.
23. a-3 ; b-4 ; c-1 ; d-2 ; e-5.
24. Lara Croft ; l'araignée de *Resident Evil*; Grace de *Gabriel Knight*; la tête de mort des *Monkey Island*.
25. d
27. a-2 ; b-3 ; c-1 ; d-4.
28. d (Pilgrim : dessin Mœbius, scénario Coelho).
30. a-4 ; b-3 ; c-1 ; d-2.

50 à 60 bonnes réponses :	10 ◆	30 à 39 bonnes réponses :	10 ❖	10 à 18 bonnes réponses :	8 ● et 2 ❑
40 à 49 bonnes réponses :	7 ◆ et 3 ❖	19 à 29 bonnes réponses :	5 ❖ et 5 ●	0 à 9 bonnes réponses :	10 ❑

Questions de personnalité

Pour les autres questions, reportez vos réponses dans la grille en entourant les symboles correspondants.

01. a : ❖ ; b : ● ; c : ◆ ; d : ❑
02. a : ● ; b : ❖ ; c : ◆ ; d : ❑
08. a : ❖ ; b : ❑ ; c : ◆ ; d : ●
11. Vous n'avez coché que e : ◆ ; e et a : ❖; e, a et b : ●; vous en avez coché plus de trois : ❑
14. a : ❖ ; b : ❑ ; c : ● ; d : ◆
15. a : ❑ ; b : ◆ ; c : ● ; d : ❖
18. a : ❑ ; b : ◆ ; c : ❖ ; d : ●
22. a : ❖ ; b : ❑ ; c : ◆ ; d : ●
26. a : ● ; b : ❖ ; c : ◆ ; d : ❑
29. a : ● ; b : ❖ ; c : ❑ ; d : ◆

Sur l'ensemble des questions de connaissances et de personnalité, vous obtenez les résultats suivants.

	❖	❑	●	◆
Total				

Une majorité de ❑

Le Petit Joueur

C'est déconcertant... On ne peut pas lire **PC FUN** et croire encore que *Doom* est une grande marque de savon ou qu'il faut une 3Dfx pour jouer à *Tetris*. Vous êtes incapable de terminer un jeu sans l'intégrale des soluces et des *cheat codes*. Après des mois, vous arrivez enfin à triompher en mode « très facile ». Vous vous précipitez alors pour disputer une partie avec votre petit cousine de dix ans, en lui précisant que l'important c'est de participer.

Une majorité de ●

Le Passionné

C'est incontestable, vous aimez les jeux et vous y passez une bonne partie de votre temps libre. Mais vous êtes un joueur très sélectif. Pas question de toucher à tout. Vous restez fidèle à un ou deux genres de jeux et à une sélection de titres conseillés par les copains. Votre univers est assez restreint, mais il n'enlève rien à votre plaisir de jouer pendant des heures, et vous permet même de mener une vie équilibrée en dehors de votre écran.

Une majorité de ❖

Le Pro

Impressionnant ! Que ce soit à la souris ou au *paddle*, vous êtes un vrai artiste. Vous ne vous contentez pas d'aimer les jeux, vous les dévorez avec talent. Votre expérience vous permet d'approcher un nouveau jeu avec intuition et d'être tout de suite performant. En mode Multijoueur, on vous redoute et les adversaires à votre taille se font de plus en plus rares. Et les femmes, elles se font de plus en plus rares, elles aussi ?

Une majorité de ◆

Le Psychopathe

Aârrggl...
Aâârrrrggll...
Aâârrrrrrggll...
Aâârrrrrr

Quand on parle de fine lame de la 3D, à quelle carte pensez-vous ?

Vous pensez avoir la meilleure carte graphique pour jouer en 3D... en êtes-vous sûr ? Testez votre matériel .... et vérifiez par vous-même. Pouvez-vous :

- ☐ Accélerer Forsaken à plus de 100 frames par seconde ?
- ☐ Jouer à Jedi Knight en 1280 x 1024 ?
- ☐ Etre ebloui par les couleurs saturees, contrastees et lumineuses de Quake II grâce au Vibrant Color Quality ?
- ☐ Lisser les contours et les angles avec le filtrage trilineaire par pixel ?
- ☐ Beneficier jusqu a 16Mo de memoire pour stocker les riches textures de vos jeux 3D ?
- ☐ Bénéficier aussi de la plus haute acceleration 2D du marche ?
- ☐ Optimiser au maximum le mode 2X de votre bus AGP ?
- ☐ Zapper paisiblement depuis votre canapé entre titres DVD et jeux 3D sur TV ?
- ☐ Accélérer au maximum toutes vos applications grâce au DualBus 128 bits ?
- ☐ Vous féliciter de ne pas avoir dépense tout votre argent de poche pour seulement un upgrade 3D ?

Si vous avez répondu « oui » à toutes ces questions, vous avez fait le bon choix ! Vous possedez déjà Mystique G200, la fine lame de la 3D. Dans le cas contraire ? Ne desespérez pas... il vous reste encore une chance.

➤ **Pour en savoir plus, surfez sur le site web Matrox www.matrox.com/mga**

Mystique G200
Acceleration pour les applications 2D familiales et les jeux 3D

1390 FTTC
Extension de memoire 8Mo 360 FTTC

Rainbow Runner G-Series
Carte fille pour le montage video et tuner TV
Disponible Q3 98

Matrox DVD Video
Module DVD pour Mystique G200
Disponible Q3 98

590 FTTC

Matrox France 2 Rue de la Couture Silic 225 94528 Rungis Cedex Tel 01 45 60 62 00 Support technique Hot line ouverte 6 jours/7 (01 45 60 62 75) Internet (tech_support_graphic@matrox.fr) Fax (01 45 60 62 05) Au Quebec appelez (514) 969 6330

Un gentleman en chair et en OS !

GRIM FANDANGO™

- Une intrigue digne des films noirs des années 50.
- Des décors et des personnages tout en 3D.
- 55 personnages loufoques, 7000 dialogues, des centaines d'énigmes pour débutants et initiés...

DANS CETTE AVENTURE DU CRÉATEUR DE DAY OF THE TENTACLE™ ET DE FULL THROTTLE™, "INCARNEZ" MANNY CALAVERA, AGENT DU PAYS DES MORTS, EN LUTTE CONTRE LA CORRUPTION ET LES PASSE-DROITS. ALORS RÉUSSISSEZ À DÉJOUER LES COMPLOTS, SINON VOUS NE RISQUEZ VRAIMENT PAS DE FAIRE DE VIEUX OS.

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR PC CD-ROM EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.

http//www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft

Ubi Soft

www.lucasarts.com

LUCAS Arts